电脑游戏攻略秘技

红警工作室 编著







- 命令与征服
- 暗黑破坏神
- 绝地风暴
- 地下城守护者
- 帝国时代
- 横扫千军
- 黑暗王朝
- 侠客英雄传Ⅲ
- 神雕侠侣
- 大富翁Ⅲ
- 魔兽争霸Ⅱ
- VR战士Ⅱ代
- 古墓丽影
- 卡通总动员
- 仙剑奇侠传
- 金庸群侠传
- 孤胆枪手
- 三国志V
- 主题医院
- 魔法门之英雄无敌Ⅱ
- 雷神之锤
- 幽浮Ⅲ启示录
- 双子星传奇Ⅱ
- 摩托英豪
- 长弓阿帕奇
- 剑侠情缘
- 极品飞车
- NBA篮球'97
- 足球'97
- FIFA 足球经理
- 恋爱物语
- 州际风暴
- 猎杀潜航之沉默猎手
- 死星战将Ⅱ杰迪骑士

兵器工业出版社

责任编辑／朱丽均
策　　划／陈立辉
　　　　　麦　克
装帧设计／蒋　宏
　　　　　屈剑峰

世界极品游戏大集结
前沿怪才玩家真奉献



攻略宝典　秘技大全　通关杀手　斩将无敌

GAME WORLD

电脑游戏攻略秘技

彻底揭秘　切磋功法
闯关族游戏虫的超级神秘天书

ISBN 7-80132-150-2

9 787801 321503 >

ISBN 7-80132-150-2/TP·115

定价：19.80元

内 容 简 介

电脑游戏日益成为现代人休闲娱乐的一部分。玩家朋友在游戏当中最大的苦恼是不能顺利过关斩将，不知道攻防致胜的方略和如何使用秘技。本书由清华、北航等几位游戏高手联手创作，参考中外几家权威杂志最新、最流行的游戏排行榜，精选并详细介绍了几十个主流游戏的攻略和上百个游戏的秘技。分战略类、角色扮演类、冒险类、动作射击类和模拟养成类等。方便广大玩家朋友，适合于广大电脑游戏爱好者阅读。

图书在版编目（CIP）数据

电脑游戏攻略秘技/红警工作室 编著. -北京：兵器工业出版社，1998.1

ISBN 7-80132-150-2

Ⅰ.电… Ⅱ.红… Ⅲ.游戏卡-通俗读物 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字（98）第 01566 号

兵器工业出版社出版发行

（邮编：100089 北京市海淀区车道沟 10 号）

各地新华书店经销

北京通县振兴印刷厂印装

*

开本：850×1168 1/32 印张：13 字数：360 千字

1998 年 1 月第 1 版 1999 年 3 月第 2 次印刷

印数：6001-9000 定价：19.80 元



前 言

诸位PC游戏战友，摆在您电脑前的这本“小册子”，是我们几位PC游戏迷几个月来“不吃不喝，甘洒热血”的一点点“奉献”。在我们的“战斗生涯”中，我们经历过欢乐，也经历过痛苦；经历过“过关斩将、一马平川”的愉悦，也经历过面对电脑屏幕突然一片漆黑而一筹莫展的感觉……总之，与电脑游戏打交道的过程中的各种情绪体验，不夸张地说，我们都曾经拥有过。正因为这样，我们才试图下定决心让战友们多一些欢乐与享受，少一些痛苦与无奈，在PC游戏中真正得到人生的另一种滋味的愉悦与感受，于是，才有了这本不知您是否喜欢的电脑游戏“小克星”。

当今PC游戏，可谓种类繁多，各有特色，并且越来越得到业界的重视与支持。其发展的一个重要趋势是其文化味越来越浓，以至将在全球形成一种“PC游戏文化”。街机游戏似乎只是少年儿童的专利，PC游戏更应该属于青年，属于中年，甚至属于老年。因为它包含的文化底蕴少年儿童并非都能理解与接受。我们在茫茫游戏的世界中精心收集、整理、编写了这本“小册子”，当然也包括我们的一些体会与经验。对于所有的资料提供者，在此特致以我们衷心的谢意。

游戏终归是游戏，人生毕竟是人生。最后想与大家共勉的是：适当游戏，别耽误了您真正的人生。





目 录

前 言

上 篇 榜上热门

战略类

3□命令与征服（Command&Conquer黄金版）
11□命令与征服（Command&Conquer增强版）/隐秘行动
17□绝地风暴(KKND)
27□地下城守护者（Dungeon Keeper ）
40□魔兽争霸Ⅱ(WarcraftⅡ)
47□魔法门之英雄无敌Ⅱ/延续的战争(Heroes of Might&MagicⅡ)
71□黑暗王朝/未来战争(Dark Regin: The Future of War)
81□帝国时代(Age of Empires)

角色扮演类

87□暗黑破坏神(Diablo)
105□金庸群侠传(Jin Yong Qun Xia Zhuan)
118□仙剑奇侠传(Xian Jian Qi Xia Zhuan)
122□侠客英雄传Ⅲ(Xia Ke Ying Xiong Zhuan)
125□剑侠情缘(Jian Xia Qing Yuan)
130□水浒英雄传(Shui Hu Ying Xiong Zhuan)
146□神雕侠侣(Shen Diao Xia Lü)
156□大唐诗录(Da Tang Shi Lu)
161□鹿鼎记(Lu Ding Ji)

冒险类

168□古墓丽影（Tomb Raider）
193□双子星传奇Ⅱ（Little Big AdventureⅡ）
201□卡通总动员(Ka Tong Zong Dong Yuan)
210□粘土世界(The Neverhood Chronicles)
215□无声狂啸(Wu Sheng Kuang Xiao)
229□宇宙冒险家(Daedalus Encounter)

动作射击类

237□孤胆枪手(MDK)
252□死亡地带(Hard [illegible])
258□先进战术战斗机(Advanced Tactical Fighters黄金版)
274□壮志凌云之无限火力(Topgun: Fire at Will)
278□钛战机(XVT)
282□猎杀潜航之沉默猎手(Chen Mo Lie Shou)



目　录

286□州际风暴(Interstate)
290□银河私掠者Ⅱ/黑暗之渊(Privateer Ⅱ The Darkening)
293□VR战士Ⅱ代(Virtua Fighter Ⅱ)
295□武　神(War Gods)
300□银河飞将/自由的代价(Wing Commander Ⅳ:The Price of Freedom)
309□足　球'97 (FIFA'97)

模拟养成类

316□FIFA足球经理(FIFA Soccer Manager)
324□恋爱物语(Lian Ai Wu Yu)

下　篇　易如反掌

333□F-22闪电Ⅱ
333□MDK
333□NBA LIVE'96
333□NBA LIVE'97
334□VR战士PC
335□VR 特警
335□Z
335□七英雄物语Ⅱ
336□匕首瀑布
336□三国志Ⅴ
337□三国志孔明传
339□三国志英杰传
339□三国演义Ⅱ
340□地下城守护者
340□大航海时代Ⅲ
341□大银河物语
341□大富翁Ⅲ
341□小镇惊魂
342□工人物语Ⅱ
342□飞龙骑士
342□中关村启示录
343□乌鸦/神使之城
343□凶　兆
343□双子星传奇
343□天龙八部
344□天晴传



目 录

344□文 明
344□文明网络版
345□斗神传
345□无悔的十字军战士/义无反顾
346□铁血十字军
346□终极速度
346□水浒传梁山英雄
347□长弓阿帕奇
347□主题公园
347□主题医院
348□卡曼奇Ⅲ
348□古墓丽影
349□永远的蝙蝠侠
349□生化悍将Ⅱ
349□生死之间
349□生死赛车
350□边缘战区
350□闪电回归
351□龙腾三国
351□创世纪Ⅷ/异域
352□壮志凌云之无限火力
353□宇宙冒险家
353□机甲争霸战Ⅱ之雇佣兵团（3Dfx版）
353□杀人月
353□死亡地带
354□死星战将Ⅱ/杰迪骑士
354□红色警报/特种反击
354□冷 血
355□吞食天地Ⅲ
356□完美武器
357□时空游侠
358□极速天龙
358□极道枭雄Ⅱ
358□赤 壁
359□足球'96
359□足球'97
360□远离地球
360□远离地球Ⅱ
361□侏罗纪战争
361□侠客英雄传Ⅲ
362□命令与征服



目 录

364□奇妙大百科
365□巫　师Ⅱ
365□巫　城Ⅱ
366□武　神
366□波斯王子Ⅱ代
367□英伦霸主Ⅱ
368□金庸群侠传
372□非洲探险Ⅱ
372□帝国时代
373□幽浮Ⅲ／启示录
374□幽　浮Ⅱ
374□州际风暴
375□炽天之翼
375□圣光岛
376□疯狂大脚车
376□疯狂大脚车
376□绝地大反攻Ⅱ
377□绝地风暴
377□鬼屋魔影Ⅲ
377□鸦片战争
378□海底英雄
378□真人快打Ⅲ
378□真侍魂PC
379□铁血军团
379□铁血农夫
380□饿狼传说ⅢPC
380□先进战术战斗机
380□高辛烷
380□兽乡的守护者
380□基因战争
381□移民计划
381□银河飞将Ⅳ／自由的代价
381□银河私掠者Ⅱ
382□银河霸主
382□银河霸主Ⅱ
382□麻将大师
383□傲气雄鹰’97
383□棒球’98
383□超级大笨猫
384□超级卡曼奇
384□超时空英雄传说Ⅱ／复仇魔神



目 录

388□超越法律
388□新蜀山剑侠传
392□暗黑破坏神
392□毁灭公爵(3D正式版)
394□雷神之锤（测试版）
398□雷神之锤（正式版）
399□雷神之锤Ⅱ（测试版）
399□雷 曼
400□摩托英豪
400□暴动之共享版
400□横扫千军
401□黎明之砧
401□魔法门之英雄无敌
401□魔法门之英雄无敌Ⅱ
402□魔神战记Ⅱ
402□魔兽争霸/兽与人
402□魔兽争霸Ⅱ
403□魔域传说Ⅳ/波斯战记
403□魔毯Ⅱ/地狱世界

上篇

榜上热门



本篇按游戏类型为广大玩家朋友介绍各种中外排行榜上的"前位"游戏，以及国内软件销售中热卖的游戏，主要包括这些游戏的操作方法和攻略。对于国外排行榜上的虽名列前茅却不符合中国国情的游戏，本书没有选编，还请玩友原谅。

☆ 战略类

命令与征服（黄金版）

Command & Conquer ★

故事背景

在未来的某一天，地球遭到不明的陨石撞击。陨石带来了一种叫 Tiberium 的神秘外星元素，这种元素像植物一样有地下根茎，并且靠着地下根茎不断延伸繁殖。更重要的是，它会萃取土壤中的元素，然后在地表上形成结晶。

靠着 Tiberium 这种稀有元素，人们可以轻易地采集到一些稀有的矿物，不必像以前那样辛苦地勘探、挖掘。所以 Tiberium 也就成为财富的来源，也就成为各大势力争夺的焦点。地球上的两大集团 GDI 与 NOD 为了这种稀有的 Tiberium，展开了旷日持久的血战。

Tiberium 虽然具有重要的战略价值，但是它却对人体有害，人如果经常走到长满 Tiberium 的地方，会引发莫名的疾病，还会导致畸形儿的诞生。一位独立于两大阵营之外的科学家 Mobius，致力研究 Tiberium，并且得到许多宝贵的结论，因此他成为两大阵营都非常“关切”的对象，所以游戏中有些任务是围绕着他来进行的。

《命令与征服》港台也有译为《终极动员令》。所采用的画面解析度是 320×200 的模式。该游戏的配置要求至少应放在 486DX/66 8MRAM 这一档次上。其黄金版在 WIN95 下运行，其解析度可以达到 1024×768。

玩者在游戏中要选择加入 GDI 或 NOD 阵营，不同的阵营有不同的武器和装备，还会有完全不同的任务。GDI 的 14 关任务都发生在欧洲；NOD 的 13 关任务则发生在非洲。

游戏的进行方式和 DUNE2 大致相同。一般而言，首要任务便是建立基地。像建设能源工厂（Power Plant）、矿物转化工厂、储藏槽（Silo）等都是基本的建设，装甲车厂、兵站则是武力的来源。

热键操作

部队控制：

G：防守一定的区域。

选择一组士兵后，按一下 G 键即进入防守模式。在这种模式下，士兵会在一定区域附近巡逻，当敌人的任何部队进入此区域，他们会自动开火。

X：四下散开。让选择的一组士兵四下散开，分别攻击更加难对付的敌人。

S：停止。让部队停下来。

F7-F10：地图标记系统

使用 Ctrl+F7～F10 在地图上作标记，然后按 F7～F10 可立即转到相应的地点。

Ctrl+（0～9）：使用 Ctrl 和一个数字键（0～9）标记一组选择的单位作为一个队。

0～9：选择用 Ctrl+（0～9）标记的队作为当前起作用的一个队。

TAB：开/关显示建造单位的菜单。

H：使地图自动显示以你建筑基地为中心的周围的情况。

N：选择包括建筑物在内的下一个单位，地图自动对中。

R：允许像多人连线玩一样在单人游戏中放弃并自毁灭。

HOME：地图以当前选择目标自动对中。

Alt+（0～9）：如果在按住 Alt 键的同时按一个队伍相应的数字键，就会选定一个指定的队，并且地图自动对中。这同按队伍数字

然后按 HOME 键一样。

多人连线对战时选项：

A：选择一个敌方的单位按 A，则与这一方的部队同盟，以后将不会以它们为攻击目标。

R：在多人连线游戏中放弃。

Ctrl：选择你的部队，然后按住 Ctrl 键用鼠标点一下你想攻击的目标，可强制你的部队去攻击某个目标。同样用于攻击自己的部队或摧毁自己的建筑物。

Alt：选择你的部队，然后按住 Alt 键，再用鼠标点一下目标，强迫你的部队从待命或战斗状态变为移动。也适用于用坦克去碾压敌人的步兵。

Ctrl＋Alt：守卫一个地区或单位（包括战车和建筑物）。选择一组部队，同时按住 Ctrl＋Alt 用鼠标点一座建筑物，命令你的部队在此建筑物周围巡逻，以防敌人侵犯。一旦发现敌人，立即开火。也可以按住 Ctrl＋Alt 用鼠标点一下你另外的部队，如你的矿物采集车，他们会一直守护在矿物采集车周围，不论它走到哪里。这个功能对于敌人的部队也起作用，但意义不是很大。

游戏攻略

联合国全球防守组织 GDI（光碟 A）

第一关（爱沙尼亚）

防守 GDI 的基地，在适当的地点安置移动建筑工程车（MCV），然后建立部队去搜寻 NOD 的基地，并将其全部消灭。本关任务非常简单，派几个工程师（Engineer）去占领敌人的矿物提炼工厂，断绝敌人的经济来源，可迅速完成任务。

第二关（拉脱维亚）

建立基地，逐渐扩大势力，最终摧毁 NOD 的所有设施和人员。注意分布在各处的萨姆导弹发射基地（Samsite）。从右面向上进攻，突破敌人的侧翼较容易一些。

第三关（波兰，白俄罗斯）

NOD 夺去了 GDI 的秘密军事设备，必须夺回来。本关首次出现可载人的履带式装甲运兵车，要充分利用它快速、能保护其中士兵的作用。这一关到处都隐藏着敌人，尽量不要同敌人交火，让步兵乘装甲运兵车穿过敌人的封锁，只要士兵能触及被劫的军事设备，则完成任务。要避免装甲运兵车受到敌人的攻击，没有它很难完成任务，诀窍："一直往前走，不要朝两边看"。

第四关（德国）

GDI 有一个基地正受到攻击，赶快到那里去，将它修复，建造部队，消灭敌人。这个基地的武器制造工厂（Weapons Factory）级别太差，不能制造坦克，只能制造装甲车及装甲运兵车，而且没有雷达通讯设施，形同"瞎子"。方法：从右面向上进攻，在敌人基地的右下角炸掉右边的一个转塔炮，炸开沙袋围墙（Sandbag Wall），派工程师去占领敌人的矿物提炼工厂和机场，然后卖掉。

第五关（捷克共和国）

这次只提供一名突击队员执行任务。任务不清楚。方法：先炸掉两个 NOD 的萨姆导弹基地，会有一架直升飞机到来，载上突击队员过河。过河之后，仍要先摧毁敌人的萨姆导弹基地，然后同直升机配合慢慢向敌人的基地摸近，摧毁敌人的一部分设施即可过关。此关较难，秘技：随时存盘。

第六关（地点同上）

上次的任务没有完成。最终目的要消灭所有的 NOD 设施和人员。建立一个基地，扩大力量，建造部队，消灭敌人。运用好工程师是关键。

第七关（斯洛伐克或奥地利）

斯洛伐克：由于 Tiberium 这种元素对人有强烈的毒害，Moebios 博士于是建立了一座医院来收治这些平民。保护医院、博士及平民，不要 让任何 NOD 的部队来伤害他们。注意敌人会派直升机空运士兵来攻击，直升机降落的地点一般有两个，一个是医院的左上方，一片矿物的左边，一个是住宅区右边的空地上。分别派两队士兵守住这两个地方！

奥地利：由于联合国的制裁切断了 GDI 的经济资助，GDI 基地得不到外界的帮助。没有武器制造工厂，要好好利用修理台（Repairbay），保证每辆战车完好，仍然要以消灭 NOD 为己任。方法：任何车辆只要有点损坏就要立即修复，多多地造士兵。让火箭发射车（Rocket Launcher）从右边向上过河迂回到敌人

后面的山坡上，先消灭敌人的有生力量（士兵、战车），要控制好距离，让敌人无法攻击你，而你却打得到他。最后发动总攻。注意无法过关时，去搜寻一下残存的萨姆基地。

第八关（匈牙利）

消灭 NOD 设在河岸上的转动炮塔，保证炮艇（Gunboat）能顺利进入 NOD 的基地。如果炮塔被摧毁，则炮艇攻击敌人的基地就非常容易。尽管 NOD 拥有一种厉害的新式武器，只是谣传，但还是小心为妙。

本关首次出现 NOD 的新式武器激光发射器，确实不是谣传，而且攻击力非常强，简直不能对付。先消灭敌人的转动炮塔不太现实，要打持久战，保护好自己的基地，扩充实力是关键。爆光一个重要的秘密：激光发射器尽管厉害，但是只要能源供应不足，就成了废铁一堆。所以只要先摧毁敌人的能源工厂（Power Plant），就不怕激光的厉害。由于是打持久战，战争的焦点就转换成了抢夺左上角一大块蕴藏丰富的矿场。然后从左上角向下过桥进攻 NOD 的基地，注意用好工程师。

第九关（罗马尼亚或斯洛文尼亚）

罗马尼亚：联合国重新提供资助，于是 GDI 有了一种新式的攻击直升机（Orca），任务是消灭这一地区所有的 NOD 部队。建造三个攻击直升机坪（Hell-copter Pal），派出去攻击敌人的转塔炮和矿物采集车，再进攻敌人的总部，这一关的矿物离基地较远，属持久战。有效地利用直升机是此役胜利的关键。

斯洛文尼亚：任务同上。方法也差不多。

第十关（希腊）

GDI 的代号 Delphi 谍报人员得到有关 NOD 头目 KANE 和一个生物研究试验室的情报。在科林斯湾海岸登陆后一直往北，同他取得联系。

登陆往右再往上，尽快安置好 MCV，左面上一架直升机飞到右上角，让 Delphı 登机，任务完成。

第十一关（阿尔巴尼亚或保加利亚）

阿尔巴尼亚：这个地区有一个 GDI 的基地受到围攻，Moebıus 博士受困于此，将部队开进基地，找到博士，此时会有一架运输直升机（Transport Hell-copter）飞来，让博士上飞机。但是必须将这一地区的所有萨姆基地消灭才行，否则一切行动无效。

在这关首次出现巨型的可自恢复坦克，本关看似很难，其实只要将所有的萨姆导弹基地消灭即可过关，注意右上角同转塔炮一起的萨姆导弹基地。另外开始时我方只有 5000 块钱，到右边的平民区去可能会得到一些意外的收获。

保加利亚：任务同上，难点是找敌人的萨姆基地，而且没有钱可以捡。

第十二关（南斯拉夫）

DELPHI 的情报被破译出，KANE 已经被找到，他正在这一地区的一个生物研究基地视察试验情况，必须摧毁这一研究基地。还有你可以建一个改进的通讯中心，这样就可以使用新型的离子武器，这对你的攻击非常有帮助。

本关的敌人较多，较疯狂，可以这样进行：一开始，全体向左推进，在最左边建立基地，封锁敌人，修沙袋墙（Sandbag Wall）封锁敌人，不让敌人的部队及矿物采集车到下面来。多方面扩充自己的力量，步步为营，发动全面的攻击。右上部有一矿区，派几辆战车去守住，不让敌人采集，切断敌人的供给是致胜的关键。

第十三关（南斯拉夫）

GDI 获悉 NOD 部队撤退的路线，他们正准备通过某个山谷。必须切断他们同主力部队的联系，不让他们汇合，消灭所有护送士兵的战车。

一开始往右过桥再往上有一个山口，右边有一座桥，敌人会蜂拥而来，抢着过桥，将他们一一消灭。消灭完之后不要以为可以过关，在桥的右边还有一辆隐形战车（代表主力部队）要找到，并消灭它。这一关会使你手忙脚乱，排好阵形是关键。

第十四关（波斯尼亚和黑塞哥维那，首都萨拉热窝）

已经查明 NOD 的总部（庙宇）的具体位置，而且可以肯定 KANE 在那里。消灭所有的部队及庙宇，还有 KANE，并且将传闻中 NOD 的新型核武器设施一并摧毁。注意不要放过地图最右上角的建筑，否则无法过关。

在光碟 B 中的任务全部发生在非洲，从利比亚开始，到南非结束，普遍认为，选择 NOD 比选择 GDI 的任务更加困难，下面简单说明每一关的任务和一些技巧。

兄弟会（NOD）（光碟B）

第一关（利比亚）

为了让兄弟会（NOD）有一个立足点，必须肃清执不同政见的顽固分子。Nikoomba是附近村庄的头儿，他的政治观点同NOD的不一样，必须清除他。Nikoomba在地图的左上角村庄上方的山坡上，这关的难度不大。

第二关（埃及）

NOD在埃及受压制已经很多年，要改变这种状况，就必须在本区建立一个前沿攻击基地，最终摧毁敌人的所有建筑和消灭敌人的有生力量。建立基地由移动建造工程车（MCV）担任，如果该地区的Tiberium丰富，则基地很容易建起。

致胜方法：消灭敌人的矿物采集车；守住矿场，不让敌人采集。敌人没有了矿物，就没有钱，也就无法建造士兵和战车。敌人的基地在地图的左上方，从地图上方迂回到敌人的后面去攻击，即可得手。

第三关（苏丹）

GDI建立了一个监狱，关押着当地的政治犯。KANE想将这些受害者救出。

敌人的监狱在地图的左上方，注意摧毁敌人的基地时不能将监狱摧毁，监狱必须让工程师去占领才行。

第四关（乍得）

偏向NOD的一个小村庄不断被GDI派的士兵骚扰。那些士兵伪装成村民，向无辜的平民开枪。KANE命令：将伪装的村民消灭，保护本地的村庄，找到隐藏敌人的村庄，消灭所有的村民。

致胜技巧：敌人分布较广，实力较强，必须各个击破。将起始位置的敌人消灭后，形成一个包围圈，然后让机动灵活的摩托车去吸引敌人到包围圈来，逐个歼灭。对于一两个的敌人士兵可以用摩托车对付，方法为：等敌士兵来攻击时，利用摩托机动灵活的特点，走几步，再回头攻击，走几步，再回头攻击，直到消灭敌人。

敌人的村庄在地图的左上角。

第五关（毛里塔尼亚）

在GDI内部潜伏的兄弟会成员报告了安排在此地区A－10攻击机的情况。我们必须摧毁敌人的基地。我们的给养将会以空投的形式供给，并且注意

建立一些萨姆导弹发射井（Sam site）对抗敌人的飞机攻击。

第六关（象牙海岸等3个国家）

GDI进口了一种核炸弹，企图动摇少数政治领导人。渗透进敌人的基地，偷出这种核炸弹，然后到指定的地点去，有一架直升飞机会在那里等你，当偷了炸弹后，注意寻找直升飞机降落处的照明弹（在兵营外的下方，必须穿过兵营），炸弹在敌兵营的东南角，攻关技巧可参考第四关。

第七关（加蓬）

兄弟会在本地区发现了蕴藏丰富的Tiberium矿场，但附近村子坚持矿场的所有权是他们的，必须消灭他们。

摧毁了村庄之后，会出现NOD的基地，逐步扩大基地，增强力量，最终消灭GDI的所有建筑和有生力量。

第八关（扎伊尔）

因为NOD的部队很少，不得不利用所有可以利用的资源。找到GDI遗弃的基地，恢复它，用GDI的武器来对付GDI的部队。

技巧：必须小心地进攻敌人的部队，来到自己残存的基地，这时会有一架直升飞机到来，不能建其它的单位，只能造2个工程师（ENGIEER），可能钱不够，可以将能源工厂和建造工厂卖掉，共有三个工程师，乘直升飞机到下方敌人的基地去，用工程师去占领敌人的建筑工厂和矿物转化工厂，再以此为基地逐步壮大发展，工程师的运用是本关的关键，直升飞机降落的地点也很重要。

第九关（重返埃及）

GDI企图重新占领埃及，使用任何可以利用的资源阻止他们。平民又开始偏向GDI一方，不要对他们怜悯。

技巧：派突击队员到地图上方找四名火箭筒手后，一齐往南找到自己的建造工厂，选建一个能源工厂，再建兵营，选一名工程师，让他去占领敌人的矿物转化工厂，但一定要等敌人的矿物采集车回来卸矿物时占领，这样可多得一个矿物采集车。

第十关（坦桑尼亚或安哥拉）

我们的间谍探明了敌人的基地位置，并且报告敌人制造了一种新型的重型装甲坦克。派小股部队去深入敌人基地，摧毁敌人的坦克和工厂。

第十一关（莫桑比克或纳米比亚）

GDI占领了我们一个技术中心，通过盗得的情报重新夺回基地，我们在这一地区还有一支部队，没有找到过河的路，必须分别指挥两只部队完成任务。

方法：派自己的突击队员向左下方逐个消灭敌人的投弹手、装甲车和坦克，带领工程师占领敌人的建造工厂。

第十二关（博茨瓦纳）

在这个地区的某个地方，有GDI的高级通讯中心，其中有能够控制太空等离子轨道炮开火的密码，必须取得这些密码。

需要派工程师去占领通讯中心，千万不要破坏它。

第十三关（南非）

选点建立基地，然后建立一座NOD神庙。KANE命令必须保护此神庙，不管花多少钱，甚至付出生命的代价去守卫。

最后，附带说明，Westwood在推出该游戏后不久，也推出了《征服与毁灭》的地图编辑器，以让游戏者自己编辑地图和任务，增加游戏的可玩度。在网络对战中，对于多次重复的地图不满意的话，可以自己编一个。

命令与征服（增强版）/隐秘行动

Command & Conquer ★

增强版在难度上比原游戏有所提高，并修正了原游戏中的一些错误，而在基本操作方面未作改变。

游戏中的各种设施和武器装备的主要特点

1. 各种设施的建设除主基地外，都需满足一定的先决条件，因此在建设时应依据这些条件循序渐进。

2. 某些武器设备只有在网络对战中才能制造，或在单人游戏中只在每关开始让你拥有，但不能制造（如特种兵、运输直升机），或在单人游戏中，只有当你选择拥有它们的敌人时，才会出现（如萨姆导弹发射井、化学武器士兵）。

3. GDI的装甲运兵车（APC）与运输直升机均只能运送5名士

兵，在其状态左下角有五个小格表示其载入人情况，如小格颜色为绿色表示载有一般的士兵，如为黄色表示有工程师，如为红色则表示载有特种兵。

4. GDI 的火箭士兵、火箭炮车、巨型坦克和 NOD 的火箭士兵、侦察车、隐形坦克除可攻击人员、车辆、建筑外，还可攻击空中目标。

5. 建成 NOD 神庙后，你将拥有一枚核导弹，由于其威力巨大且仅有一枚，故应谨慎合理地利用它。

6. NOD 的化学武器士兵由于戴有防毒面具，故可直接穿过 T 植物生长区而不受毒害。

增强版增加了 15 个难度很大的任务，其中 GDI 七个任务，NOD 八个任务。还增加了 7 首游戏插曲和 10 幅网络对战地图。熟悉原游戏的朋友都知道，NOD 的实力与 GDI 相比稍差一些，但增强版已对此做了改进，双方实力十分平均，同时加大了游戏的难度，玩起来更加刺激，过瘾！这 15 个任务同原游戏一样可分为有基地和无基地两大类，之所以说通关的难度较原游戏有所增大，主要体现在以下几点：

1. 有基地的关

(1) 在每关开始时，并不直接就给你 T 植物，而是要你自己寻找，比如在炸毁建筑后获取，或从敌人手中抢得。

(2) 在修建自己基地的同时，敌人的进攻会接连不断，且每次参加进攻的兵都不在少数，这会使你建设基地的进程不会很顺利。

(3) 敌人进攻的策略较原游戏有大幅度提高，除正面多点进攻外，还经常用特种兵（敌人可制造，而我方不能）保护着工程师从后方偷袭你的基地。

(4) 复杂的地形使你的基地不易防守。

(5) 大片的 T 植物生长区经常远离你的基地，这样，你的 T 植物收割机要花很长时间用于往返路途中，同时极易在中途遭到敌人

的袭击。

（6）敌人基地面积很大（有的关甚至占据了整个地图 1/4 的面积），防守严密且几乎找不到偷袭的机会，只有从正面进攻。

2. 无基地的关

（1）你拥有的武装十分有限，而阻击你的敌人会很大。

（2）有的关执行任务有时间限制。

（3）地形复杂，使你很容易走错路。要找出完成任务的正确路线会花费很大功夫。

游戏攻略

第一关　GDI：Biackout——切断能源

我方要在这一地区建立基地，不幸的是，NOD 也是这样。他们已经在进入这一地区的唯一入口处建起了尖型防御塔。我方必须在主基地车到达前切断尖型防御的能源，然后建立起自己的基地并消灭所有敌人。

开始时我方有两名特种兵，可去右边找到 2000T 植物。然后沿路来到桥头，用空袭消灭一辆喷火坦克后炸毁敌电站，使其左下方防御塔失灵。等基地车从左下出现后找个好地方展开。本关有个小窍门——敌方会在左上角建一块基地，可抢先派工程师潜伏，占领后卖掉，然后等它再造出来，每次可赚 4000T 植物。

第二关　GDI：Hell 's Fury——地狱的怒火

NDO 试图利用核武器重建他们在这一地区的控制权。你的任务是：建立基地并与情报员 DELPHI 接触，他将指示你进攻敌人的最佳路线。使用你所有可以支配的力量阻止 NOD。

应注意，此关 NOD 将定时发射核弹，而不是在你进攻时发射。一开始应派士兵冲进 主基地捡 4000T 植物，等左方基地车来后尽快造飞机，这样可得到一架运输机。而后空降至最上方的烟火处，先占右方的电站，再占左方基地。本关成功的关键是速度，若不能在敌萨姆导弹造成前空降，你将面对一场苦战。

第三关　GDI：Infiltrated！——侵袭！

NOD 攻占了位于东苏丹的我方基地，你必须夺回基地并重新确立其在该地区的优势。此关一开始，敌人的工程师会首先抢占我方精炼厂，故开始时应

先把精炼厂拆掉，这样敌工程师就失去了目标，很容易将其干掉。

第四关　GDI：Elemental Imperative——自然力的驱使

NOD窃取了我方进行T植物研究的一些关键部件，你的任务是找回它们。如果你解救了当地村民的妻子，村民将十分愿意帮助你。

这一关我方部队应先到达地图左上角的村庄，救下村民的妻子后派特种兵乘直升飞机一直向右寻找，找到两只箱子即可过关。

第五关　GDI：Ground Aero——瞄准地面目标

NOD向全球和平会议的举办地发射了一枚核弹，时间十分紧迫，你的任务是以最快的速度将参加会议的委员救出，并护送至接应地点。

这一关应先将附近暴露出来的敌人干掉，然后会同增援部队快速向地图上角的村庄进发，赶在核弹爆炸前将委员救出来，护送他们到地图左下角的接应地点由直升机运走。

第六关：GDI：Tosist of Fait——命运的结局

我方在NOD的控制区建立了一个侦察站，但NOD夺取了它。你的任务是在那里建一个基地，并夺回侦察站，消灭所有敌人。

此关地形不利于基地的建设与防守，故在建基地时应考虑周全。敌人有A－10攻击机，要加强防空力量。

第七关　GDI：Blindsided——盲点

用你的特种兵确立我方在河岸的控制权。当所有的萨姆防空导弹被清除后，总部会给你一些援助。当你过河后从敌人的后方攻击他，要抓紧时间行动，敌人会很快醒悟过来。

此关一开始我方只有一个特种兵。先去左下角基地炸掉敌方的一座炮台和两个导弹发射井，便会有直升机送来5名工程师。占领基地里的兵工厂、通讯中心和一座电厂，再将兵工厂和通讯中心卖掉，可得1500T植物。造5名火箭士兵，让他们到右下角的基地前，注意不可从“正门”硬闯，要让他们聚在一起，沿最下边沿靠近基地，集中火力打掉右下角的炮台，再将右下角的基地围墙打一个豁口，然后将火箭士兵撤走。派特种兵和工程师从这个豁口潜入基地，用特种兵干掉敌方的卫兵并炸掉两个导弹发射井，调轰炸机炸毁敌人的防御塔，再调动兵力解决掉基地口的两个炮台。尔后让工程师占领敌人的T植物精炼厂，这样便有了生产资本，确立了我方在河岸一边的控制权。应注意的是，当

河岸这边所有敌设施均被我方占领后，敌人就会派飞机运兵来攻。所以在下面的战斗中，前方作战的同时还应随时防备“后院起火”。

接下来调轰炸机对河对岸的敌渡口实施轰炸，开出一片“净土”，然后就可派直升机送部队过河。在渡口基地内降落后将部队安置在后边较安全的位置。派特种兵警戒。占领敌通信中心，抓紧时间造沙包墙，将基地上方的入口封住。然后派工程师占领敌兵营，同时马上在兵营旁边造一炮台，打掉基地口的敌炮台。再派火箭士兵将基地右边围墙打开一个缺口，从这个缺口绕出去敲掉基地右上角的一座炮台，然后便可向右上方修筑沙包墙，将大片 T 植物生长区圈在自己的“势力范围”内（如建设期间资本不足，可拆除所有暂时不用的建筑和沙包墙），建设 T 植物精炼厂，掌握资源控制权。

第八关　NOD：Bad Neighborhood——坏邻居

我方要从这个地区中清除 GDI 的所有力量，不幸的是，这个地区的居民对 GDI 十分友好。你一定要将自己的基地修建好后再探测攻击敌人的道路，一旦你被 GDI 或村民发现，GDI 将向你发起进攻。

这一关应先全力建设自己的基地，在未被发现之前，不必担心敌人来攻。GDI 的基地在地图右上角，基地后面有一个“钱”箱，可派一辆隐形坦克去偷来。

第九关　NOD：Deceit——欺骗

GDI 攻击我们的基地并切断了它与外界的联系。找到进入我方基地的途径，我们的一个情报员将在适当的时候指示着陆地点，一旦你进入我方基地，马上重建它，并消灭这一地区 GDI 的所有力量。

先到上方找到一架敌人的直升机，然后乘直升机飞至左下有烟火处空降。这里的基地被敌人炮塔包围，但不到必要时不摧毁它们，利用这些炮塔作天然屏障。

第十关　NOD：Eviction Notice——驱逐警告

GDI 在这个地区的影响日渐增强，你要在合适的位置投掷核弹，并将他们从这一地区清除出去。如能说服附近村里的居民都离开的话，那里将是建设基地最合适的地点。

用喷火坦克阻击敌人的坦克，到右下方的村子，将村子烧掉（如此“说服”），可得 4000T 植物，同时在村子附近修建基地。

第十一关　NOD：The Tiberium Strain——T 植物机

GDI 正在其基地附近进行武器的试验，他们使用了大量化学制品。你的任务是找到他们的生物化学研究中心，并摧毁它。杀死所有的敌人和村民，但要完整地保存所有建筑，使得这件事看起来像一次事故。

先向左下方到达村庄，杀死所有村民和敌军，再向右下绕到敌基地后面袭击，消灭所有防卫的 GDI 部队，在此过程中不要摧毁任何村民建筑和 GDI 的设施，当然敌人的生物化学研究中心除外。

第十二关　NOD：Cloak And Dagger——伪装与利刃

GDI 夺取了我方一辆主基地车，我们要靠这辆主基地车在这一地区建立一个立足点，你的任务是重新获得这辆车，建立基地并清除本地区内 GDI 的力量。

此关敌基地在地图右上角，你应从其后门潜入，找到我方主基地车后就在敌基地内展开，然后修沙包墙延伸至敌基地外再建自己的基地。

第十三关　NOD：Hostile Takeover——接管

GDI 占据我们的领地，夺回它！

先找到我方的兵营和通信中心，将通信中心拆除后造一名工程师，然后到左下方抢一架敌人的运输直升机。先乘直升机到河对岸的村庄中“借”T 植物，再飞到左上方烟火信号处空降，消灭敌军。

第十四关　NOD：Under Siege：C&C——命令与征服

GDI 把我们围困在基地中，我们的资金已经用完。据报告，GDI 已经准备好对我方基地实施空中打击。形势紧迫，我方的希望渺茫……

我方基地被大批敌人三面包围。先将无用的设施拆除，再造沙包墙将上、右上出口堵住，堵好可拆掉上方的炮台，左边出口因防守力较强可暂时保留。等核弹造好后，可选两种作战方案：一是派隐形坦克到左上角侦察敌主基地，再用核弹将其炸掉，这样敌人无法再生产，往后的仗自然是越打超容易；另庙外也可用核弹炸左边出口处的敌坦克群，而后拆掉 NOD 神殿，在左边出口处建防御塔，同时造沙包墙阻挡敌后援部队。这里有一点经验同大家交流。

当左边沙包墙挡住后，敌后援部队就不会过来，此时把沙包墙拆一小段，会看到敌部队如潮水般朝这里涌来。当部分敌人进入防御塔射程后，再把沙包墙修补好，后面的敌部队就会掉头回去，而前面的则老老实实地停在沙包墙外挨

揍，如此反复即可将大部分敌人消灭。

另外还可用沙包墙将守在基地周围的敌部队包围上来，让他们无路可逃，再于近旁建一防御塔慢慢地“消遣”他们。有时会有敌轰炸机来“拜访”，往往会让防御塔遭殃，所以可在塔的上方安置一些小兵作炮灰，以保防御塔无恙。等将围困的敌军清除后，可去左下方村子，毁掉教堂 后可捡到 2000T 植物，再杀奔左上角的敌主基地，占领敌设施，消灭残敌。

第十五关　NOD：Nod Death Squar——死亡小分队

自从在欧洲遭到重创后，我方部队在 GDI 离子武器的打击下已经隐藏起来，在北非我们不会坚持太长时间。你必须用有限的力量摧毁敌人的高级通信中心，否则非洲也将渐渐落入敌人之手。

敌高级通信中心在右上角，你的部队应分两路，一路从正面或左面破墙而入，吸引敌人火力；另一路以隐形坦克探路，从敌基地的右边潜入，注意不要炸毁敌人其它任何设施，只需消灭阻止你的人员和车辆，否则你会遭到全面攻击。到右上方墙外潜伏，用车辆吸引通信中心旁炮塔的火力，再派特种兵乘机炸毁目标即可。

绝地风暴

KKND　★

故事背景

在一次毁灭性的核爆炸后，只有“幸存者”和“进化者”两部分生物活了下来。其中“幸存者”是躲到地下才得以逃生，而“进化者”是在地面幸免于难但受到核辐射产生变异。核辐射消除后，“幸存者”又回到了地面。这两部分势力都想获得土地的所有权，因而爆发了战争。“幸存者”依靠的是高技术，“进化者”依靠的是他们变异后产生的巨大能力来作战。

进入游戏后，你可以有两个军种供选择，“幸存者”和“进化者”。每个军种都有 15 个任务等待着你，每个任务开始前过场动画会告诉你本关的任务，只有完成了这 15 个任务后，你才能享受最后

的胜利。

游戏攻略

“幸存者”的战争

你将成为地球人的指挥官，率领地球人消灭所有的变种人，夺回属于自己的地球，重建自己的家园，为了人类自己的地球，GO，KILL ALL ENEMY！（去消灭所有的敌人吧！）

第一关　复苏

任务：做试探性攻击，消灭附近的所有变种人。

攻略建议：任务非常简单，将部队集合起来消灭所有的变种人即可过关。此关不具什么难度，乘机熟悉一下界面和操作吧！

第二关　前哨基地

任务：建立一个石油钻井平台和一个石油精炼厂，并收集 5000 资源单位。同时你还必须保证不能丢失任何一座建筑物，进而消灭全部敌人。

攻略建议：本关不能造兵，而且建筑物不能修理，应该谨慎小心。本关应注意的是将所有的部队派到山口处防守，切勿让敌军进入基地，待能源站收集 5000 资源单位即可过关。

第三关　艰苦的防御战

任务：新建的前哨基地激怒了敌人，他们派出大量部队发动疯狂进攻。你要竭尽全力抵抗敌人破坏基地，任何一座建筑物都不能损失！并消灭所有的来犯之敌。

攻略建议：开始时应注意防守，生产海豹突击队员，派出两支部队，一支在山口的左处防守，另一支在油井的下方防守，打退敌军的几次进攻后，便可再生产海豹部队，搜索并消灭敌人，敌人在地图的左上方和左下方。

第四关　营救侦察兵

任务：我们的一位侦察兵在绘制这一战区地图时神秘失踪了。你要救出失踪的侦察兵，并将他带到指定地点（地图上有标记）。

攻略建议：本关没有基地，开始时的那些部队就是你的全部家当。本关的敌人较多，在前进的路上应多加小心，步步为营，失踪的侦察兵在地图的左上方（北边河对岸）。你可以紧贴着地图的最右边慢慢往上走，找到侦察兵后再顺原路“溜回来”。对付敌军时要注意各兵种之间的配合，比如用吉普车碾压敌人

会收到意想不到的效果。

第五关　关隘

任务：在南边旧城的北边，有一条废弃的高速公路。在公路的有附近敌人的一个保护他们的补给线的基地。你的任务就是切断敌人的补给线，并摧毁敌人的这个基地。

攻略建议：开始时应注意基地上方山口偷袭的敌人，等待蓄积一定的资源后生产部队，首先摧毁公路右方敌人野兽工场，防止敌人生产怪兽进攻我军基地，然后集中力量摧毁公路左方敌人的基地。山坳中有一口油井，所以应把军事设施建在山坳的前部，石油提炼厂往后建，作到采油、作战两不误。另外，本关敌军中首次出现了蝎子，它的射程远且攻击力很高，在战斗中要首先消灭它。

第六关　奇袭

任务：由于敌人被我军的一支部队从他们的营地吸引出来，要求你带领小分队摧毁敌人的建筑物以及四个石油平台，然后将剩余的部队带回指定地点。

攻略建议：将小分队向右行，沿着一条狭窄的山谷向上行，消灭沿途的敌军，到达敌人的基地，干掉敌人的机枪塔楼后，便可随心所欲地大肆破坏一番了，将敌军基地夷为平地后，把余下的部队撤到地图上的标记处即可过关。本关中你可以试试你的喷火战车和喷火兵的强大火力。

第七关　护卫运输队

任务：率领队伍保护六辆运输车通过敌人的封锁线，到达西面的另一个营地。即使你的护航队全军覆灭，也要保证至少有四辆运输车通过封锁线。

攻略建议：任务开始时敌人较少，但千万不能因此而掉以轻心，因为行至中途时将会遇到大批敌军的袭击，往往损失惨重。其实沿公路的最左端有我军的一个基地，开始派一辆摩托车沿公路开到我军的基地中去，生产部队回来接应运输车队，消灭敌人，便可顺利过关。

第八关　沙滩旅行

任务：在沙滩上建立基地，并消灭所有的敌人，从而获得对海岸线的控制权。

攻略建议：开始消灭基地上方的敌人，建立石油平台，然后主要防守基地左边进攻的敌人，并且在基地内发展，建造能源站和兵工厂。这一关里可以建造研究实验室，利用研究实验室可以将哨兵和机械商店升级，升级后发现部队

的种类增加了很多，其中名为安那孔达的坦克和喷火战车的火力相当可观，是进攻敌人的主要力量，并且还出现了类似《C&C》中雷达框中的地图，整个战场的情况全部反映在地图中，在建筑物方面还增加了炮塔一类的防御工事。游戏中敌人从左路的进攻相当疯狂，应用兵力结合炮塔进行防御，兵工厂升级后应多生产几辆油罐车加强资源的采集，由于进攻我方基地的敌人非常强大，但在基地上方的敌人相对薄弱些，在挡住敌人的进攻后，从我方基地的上方向敌人的基地进攻，用安那孔达坦克消灭敌人的有生力量，用喷火战车摧毁敌人的建筑物。

第九关　拯救指挥官。

任务：我军的一位高级统帅被敌人俘获，而且他率领的部队也全部牺牲。你必须从敌人的监狱中将被俘的指挥官救出，并消灭所有的敌人。

攻略建议：这一关的难度较大，开始只有1000资源单位，先将部队向左行，打开箱子可以得到一个叫德洛伊哨兵的装甲怪物，火力非常强大，然后一起向右行，发现我军的一个基地，派出一辆小货车继续向右行，发现一个箱子，打开得到1000资源单位，但仅有2000资源单位远不够发展我军基地的。怎样才能弄到更多的资源单位呢？用特警干掉桥头的炮塔，指挥工兵沿桥而下，炸毁敌人的石油平台和能源站，这时你发现资源单位暴涨了2300点，这时刚刚建立一个能源站、一个机械商店、研究实验室和一个石油平台，用油罐车采集资源，利用实验室迅速将基地和机械商店提升等级，再生产两辆油罐车采集资源，修建导弹炮塔在基地左路防守，待资源充足后生产安那孔达坦克和喷火兵顺着右路敌人的基地内进攻，用安那孔达坦克消灭敌人的防御工事及有生力量，用喷火兵摧毁敌人的基地，救出指挥官。本关的难点在于开始时钱太少，如果开始弄不到钱，不久敌人大举进攻，只有REPLAY了。另外一种玩法是不要硬打，用2000个资源单位制造特警，向南过桥后转而向西，从敌人基地薄弱处切进去。用战斗部队吸引敌人，让工兵摧毁敌人的基地，即可过关。

第十关　强大的兵团

任务：消灭高地上的敌军，建立一个基地来保护你的油田。

攻略建议：因为这一地区的资源极其有限，所以迅速开采基地右侧的石油。升级后在山口处修建炮塔防守，敌人的进攻非常猛烈，炮塔后面应派技术兵及时抢修，同时生产安那孔达坦克从右侧通过一座小桥攻入敌军基地，将它夷为

平地。

第十一关　还我自由

任务：消灭所有的敌军，防止其对我争夺资源（马林得城附近的一所储量十分可观的油田）。

攻略建议：本关石油较多，但难度也不小，尤其是敌人的进攻相当猛烈，一不小心就会被敌人摧毁基地。刚开始时不用急着将基地展开，指挥机动能力最快的摩托车沿左侧的公路向上行，其余的部队留下来防守，在公路旁会发现一个箱子，打开箱子会意外的得到一辆粒子炮坦克，火力异常强大，一定要在敌人之前抢先得到粒子炮坦克。得到粒子炮坦克后迅速返回基地，在基地上方的山口处防守，然后迅速发展基地。本关建筑物的科技水平可以提升至第四级，可以生产火力强大的密集火力支援机。利用本关石油丰富的条件广建石油平台，多生产一些油罐车搜集资源，在山口处建造火箭炮塔与粒子炮坦克防守敌人的进攻，待资源搜集充足后，大批生产密集火力支援机沿右侧的公路向上一举摧毁敌基地。注意这一关敌人也出现了像蜘蛛和螃蟹般的怪兽，火力也非常强大，因此要生产一些导弹车在炮塔旁参与防守，并应经常派技术兵对受损的炮塔进行维修。

第十二关　暗杀

任务：为了防止敌人的作战计划实施，你要带领小分队潜入敌营，在有限的时间内干掉敌人的首领。

攻略建议：开始干掉几个零散的小兵后，沿着小河向右走，消灭沿途的敌人，接应被困的另一支队伍。然后沿着小河向左行，来到一个山口前，敌人的基地就在这个山口下，从山口向下走，干掉敌人的机枪岗楼和哨兵后，杀死敌总部前的首领就可完成任务。这一关的关键是用好狙击兵，应充分利用其射程远的特点（可以同敌人的蝎子相媲美）抢在敌人开火前将他干掉，并且步步为营，不要冒进，以免陷入敌人的重围，狙击兵还有一个特点就是可以“自愈”，受伤后可以自动恢复生命值。

第十三关　桥

任务：确保两座桥头的安全，并把桥对面的敌人消灭掉。

攻略建议：开始迅速将安那孔达坦克和技术兵派往桥头防守，用技术兵修复受损的炮塔，然后将基地内的建筑物升级，分别在桥头附近建立石油平台，以

石油平台为依托修建炮塔，并用导弹车共同防守，对付敌人的进攻时注意多生产技术兵抢修炮塔，本关的石油蕴藏量相当丰富，多制造几辆油罐车收集资源，生产大量导弹车，先将部队集结好，待敌人的一次大进攻被击退后，敌基地内部力量必定空虚，乘机指挥部队攻入敌人内部，扫清敌军。本关的技术等级升至第五级后，出现了雷达制导的机关炮坦克和轰炸机。

第十四关　紧急任务

任务：由于敌大军直扑我方空虚的大本营，指挥部命你率部直出左翼建立临时基地，抵抗敌人从左路的进攻，为掩护我军其他部队的撤退赢得宝贵的 30 分钟。

攻略建议：开始时将装甲部队调往石油平台处防守，其余的兵在基地上方防守，建造研究实验室升级哨兵和机械商店，在石油平台处建造炮塔，并在下面建立石油平台和炮塔，生产导弹车，要不惜一切代价打退敌人的进攻，尽可能拖延 30 分钟，“时间就是胜利”！

第十五关　黎明前的黑暗

任务：敌人已经濒临灭亡，然而此时他们的抵抗也最为疯狂和猛烈，我军面临左方和下面敌人的夹击。你的任务就是一定要坚守住，待时机成熟，就展开大反攻，胜利就为期不远了！

攻略建议：战斗初期重点防守左路敌人的进攻，同时大量采集资源，生产大批部队在基地上方集结待命，待敌人的攻击被我军击退后，指挥部队迅速将左侧敌军基地夷为平地。消灭左侧敌军后，我军压力大大减轻，此时全力开采资源，蓄集资金，集中全力与敌人展开最后一战，将大批部队集结好，派出摩托车引诱敌人进攻，待击退敌人的进攻后，在轰炸机的配合下指挥部队向敌人基地内全力进攻，随着一声巨响，敌人最后一个建筑物消失在一片炫目的光芒中，你就大功告成了！本关的难度堪称是 15 个任务中最难的，尤其在战斗初期，由于资金有限，不能生产大批部队，因此成败在于能否抵挡得住敌人前几轮的进攻(成败在此一举)，特别要注意对炮塔的保护和维修，同时要提升技术等级，生产一些大威力的武器防守基地，只要能在敌人的前几轮进攻中守住阵地，待资金蓄积充足后就胜券在握了。在防守和进攻时还要注意轰炸机的运用，通常敌人在进攻前都要在自己的基地内集结部队，待敌人集结兵力时，空袭敌人的有生力量，此时再进攻便可以减少部队的损失，彻底消灭敌人。

进化者的战争

你将成为“进化者”的民族英雄，维持变种人统治地球的现状，保住最后赖以生存的土地，全力阻止“幸存者”夺回地球的统治权，为了生存，拿起武器，战斗吧！

第一关　异形归来

任务：这一关任务很简单，杀死所有的地球人便可过关。

攻略建议：本关可以说是练习战，敌人数量少而且四处分散，集合队伍后给敌人迎头痛击。

第二关　出击

任务：消灭我们村庄四周所有的地球人。

攻略建议：利用手中的资金生产部队杀入“幸存者”的基地，杀个片甲不留，并且夺取敌人的油田。

第三关　天然屏障

任务：开采石油，用车辆把石油运回来。并且顺手消灭敌人。

攻略建议：在基地下方建立石油平台开采石油，建立野兽围场，生产巨蝎和攻入敌人的基地，消灭他们。敌人的基地在左方，小心他们的偷袭。

第四关　突袭

任务：突袭城堡使我军的四辆卡车被敌军俘获，你必须接送运输车（必须不少于两辆）到达指定的西部。

攻略建议：首先派出野狼部队直奔右上角，指挥运输车驶往指定地点（按原路返回），其余部队在途中接应，阻止敌人的追击，确保运输车安全到达。本关一定要抓紧时间。

第五关　伏击

任务：与右下角的部队汇合，阻止敌人通过桥梁。

攻略建议：开始指挥部队沿悬崖全力向南行，发现一座桥后，快速向东通过，与桥头的部队回合，共同阻止地球人的部队通过桥梁。

第六关　围攻

任务：重建被敌军中断的能源供应线，并摧毁敌人的基地。

攻略建议：基地下方有两座油井，暗处有几辆敌人的战车。先消灭这些石油平台周围的敌军，并生产技术兵为我军的机枪岗楼提供维修，同时再建造一

两个能源站，升级我方的基地，待采集足够的资金后，生产猛犸象和纵火狂，一举摧毁敌基地。

第七关　解救人质

任务：营救被敌人关押的我方战士，并顺便摧毁敌人的基地。

攻略建议：先将地区右上角的火箭炮塔打掉，摧毁敌监狱，救出部分我方战士以扩大队伍。然后向左行，顺着山口向下，消灭敌人的火箭炮塔和机枪岗楼后，摧毁另一座监狱，救出另一部分我方战士，最后一起将敌人的基地夷为平地。

第八关　追击运输车

任务：敌人的运输车队正被保护着向北行进，要不惜一切消灭敌人的运输车队。

攻略建议·由于敌人的运输车队行军速度较快（时间紧迫!），因此一定要眼明手快，指挥部队迅速向下面的公路前进，不要理会途中遇到的个别敌人，到达公路后，指挥部队穿过房屋插到敌人的运输车队前面。阻截敌人的第一辆运输车，要不惜一切代价将其击毁，然后将后面的运输车分别击毁，便可完成任务。注意：切勿让敌人的第一辆运输车逃脱（它的速度较快!），否则就重玩吧!

第九关　争夺领土关

任务：增援被敌军围困的基地，消灭围困的敌军，救出被困的指挥官。

攻略建议：先指挥部队火速赶往右上角的基地增援，消灭途中的敌人，到达基地后，在基地下面的山口处设防，生产技术兵维修受损的建筑物，在基地左侧建立石油平台，并再建两座能源站，提高技术等级，在山口两侧建造机枪岗楼防守，生产一支部队沿右路而下，在沙漠中央切断敌人的石油供应线（只攻击运油车），以减轻敌人对我军的攻势，待生产足够的猛犸象和巨蝎后，即可发动反攻。

第十关　遭遇战

任务：消灭进入古文明遗址的全部敌军（敌军是为了寻找古时代的科技力量）。

攻略建议：先将部队派往基地上方的山口驻守，指挥野狼在基地下面的高地上找到铁甲战士前往山口防守，建造能源站和其他建筑物，提高技术等级，在上面山口两侧各建造一个加农炮炮塔，再生产两辆运油车采集石油，生产大批

猛犸象和巨甲虫在基地左侧的小径上集结待命，同时加强防守的兵力，带敌军倾巢而出时，迅速攻入敌军基地。本关要特别注意敌人的反扑。

第十一关　世界末日

任务：摧毁敌人的能源站，消灭高地上的敌人。建立基地，抢夺资源。

攻略建议：敌人在我军基地上面的高地上建立了基地和能源站，但由于敌人的基地易守难攻，从正面进攻费时费力，其实可以另辟捷径，先将猛犸象和导弹兵调往基地右边的山口驻防，然后建立一个野兽围场、一个铁匠铺、一个能源站和一个石油平台，生产五到六只巨蝎同其他队伍一起火速沿左路向上扑，消灭两座火箭炮塔后，摧毁敌人的石油平台和能源站，切断敌人的能源供应，摧毁完成后继续留在原地摧毁敌人继续建造的能源站，直到敌人无力建造能源站，而我军只需不慌不忙的积蓄资金，然后建立一支攻击部队便可将敌人的基地撕成碎片。

第十二关　大战

任务：为了阻止“幸存者”对我们的破坏，要先发制人。

攻略建议：敌人的基地在右边的洼地里，先建立一个能源站、一个石油平台和一个魔法道场，将两个巨蝎驻守在石油平台处，猛犸象留在基地防守上方来敌，提高基地内各建筑物的技术等级，同时生产两辆运油车，在基地出口上方和石油平台旁修建加农炮塔，并生产技术兵保障炮塔的维修，待有足够的资金后生产一支强大的部队，从下面沿右路攻入敌人的基地。另外一种办法是用一支部队守在敌人门前，另一支部队在山上攻击山坳中敌人的基地。

第十三关　岛屿之战

任务：为了控制南部的 BARL 河三角洲，需要恢复那里我军废弃的基地，并摧毁敌人所有的石油平台，消灭全部敌军。

攻略建议：令一只野狼到右边找到铁甲战士，将其余的部队向下行，进入我军基地，建造一个魔法道场，令铁甲战士在基地上方的桥头驻防，其余的部队去摧毁基地下面左侧敌人的一个炮塔和一个石油平台，在离石油平台最近处建立一个能源站，令部队在石油平台附近的桥头阻止敌人反扑，待技术等级提升后（本关可提升到四级），在两座桥头分别建立两座加农炮塔，再生产两辆运油车，积累足够的资金后，建立一支火力凶猛的攻击部队，踏平敌人的基地。

本关敌军有了新的防御设施——双管炮塔，威力很大，同时敌人还有火力

强大的安那孔达坦克，你可得千万小心哟！

第十四关　大反击

任务：保护我方7位首领的安全。

攻略建议：本关我军面临敌人来自5个方向的进攻，开始打退多方向小股敌人的进攻，便面临左侧和下面敌人主力部队的进攻了，因此要尽快升级基地，在敌人进攻的主要道路上建立加农炮塔，联合巨甲虫、导弹巨蟹、技术兵组成坚固的防线，另外在基地内留一支机动部队，消灭那些突破防线进入基地的敌人。记住，要不惜一切代价保护7位首领的安全．要是有一个首领被敌人打死的话，一切都完了。

第十五关　大反攻

任务：决战的时刻到了，发起最后的总攻，全歼地球人，胜利就属于你了！

攻略建议：我军面对拥有两个基地的敌人的疯狂反扑，战斗达到了白热化的程度。将移动基地车驶入右侧的山谷展开，先建立一个铁匠铺、一个石油平台、一个能源站和一个野兽围场，生产几只巨蝎和其他部队在山口驻防，顶住敌人的前几轮进攻，基地升级完成后，生产几辆运油车采集资源，并在山口建立加农炮塔与技术兵组成防御工事，待资金充足后生产几只巨甲虫站在炮塔后面加强防御，还可以饲养几只大黄蜂打击敌基地内集结的部队，确保防御无忧后，在基地内蓄积力量，由于上面敌人的资源有限，几轮进攻后便无力再生产兵力了，此时派遣一支部队将其消灭，并在上面高地上建立能源站和石油平台，在高地上集结一支由巨甲虫和导弹巨蟹组成的突击部队，将基地内的防守部队与炮塔组成一个口袋阵，用摩托车诱敌深入并一网打尽，指挥突击部队从高地上绕到敌基地的背后向下突入敌基地中，配合空中力量将敌基地化为一片灰烬。

本关和生存者最后一关难度相似，关键在于前期的防守。

游戏虫手记

整个游戏汉化得非常不错，从过场动画到游戏中的提示以及人物的发音均为中文，音乐和音效也很不错，游戏的画面和过场动画均采用640×480的SVGA画面，其清晰度决不比WIN95下的《REDALERT》逊色，游戏中的战争背景画面给人一种经历浩劫后的荒凉感，这与游戏所讲述的战争历史背景十分相称，各种车辆及

人物的动作十分细致。《KKND》的人工智能也很高，AI值很高，敌人进攻时会根据我方防守力量的强弱来确定进攻部队的数量，当进攻失败后残余的部队还会撤回基地，会合其他部队下次卷土重来，不像《REDALERT》中集团冲锋被打退后，就只会派单个部队偷袭了。大概《KKND》的AI是所有即时战斗游戏中最高的，但电脑和人脑毕竟有着巨大的差别，比如派遣单个部队引诱一下敌人的话，就会发现敌人会不顾一切的扑过来，正好掉进我军的圈套。

另外，本游戏还有三个特点向大家介绍：

第一，玩家想要批量生产战斗单位时，只需要鼠标左键在想造的兵种按扭上连点几下，按扭右下方就会出现一个相应的数字，工厂就会自动地如数制造出来。玩家如果连点十下，按扭上的数字就会无限大，表示只要有足够的能量单位，工厂就会不停地制造下去。

第二，本游戏加入了升级因素。游戏中各种战斗单位在战斗过程中可不断地获得经验，提高攻击力和防御力；对建筑物进行升级可制造出更先进的兵种。

第三，几个同类型工厂可以同时制造战斗单位；在同一工厂中不同的兵种也可以同时制造。这大大加快了造兵的速度！

第四，本游戏支持两人直接连线、六人网络连线的强大连线对战。

地下城守护者

Dungeon Keeper ★

游戏虫手记

《地下城守护者》是一款策略游戏，背景设定在一个龙、英雄、巫师和恶魔组成的世界里。不要以为又该你来扮演什么英雄角色来扫荡群魔了，游戏中你就是恶魔。

游戏采用真的3D引擎以及即时光影技术，玩家的鼠标指到哪

里哪里就被照亮。三维的立体效果加上优美逼真的音效以及真人的语音提示，你的感觉会相当不错。俯视图是和别家的策略游戏不同的，玩家可以自行对地图进行放大和缩小或者进行360度的自由旋转，当然也就不会存在什么看不见的死角了。由于故事发生在地下，这使得很大的房间总是看起来很阴暗。鼠标就好像是探照灯，墙上有一些火把也会发光，游戏中，你会发现怪物们在地上的投影会根据不同的光源即时变换，为游戏增色不少。

支持多人及网络游戏。

在游戏中你可以“附身”到你手下的一个怪物身上，用他的眼睛来看待这个世界，这就是所谓的第一人称视角。附身是通过一种魔法实现的，在游戏的一开始你就会拥有附身魔法，它在研究选单里的第一项。附身不消耗金钱，这也是唯一一种不用花钱的魔法。在附身之后，你可以做这个怪物能做的一切事情。

在每一关开始的时候游戏都会自动地给你一定数量的小鬼，但是通常都是不够用的。而且不能像别的游戏那样可以训练和造出士兵来，而是通过传送门（Portal）里召唤来各种生物。不足之处是速度比较慢。增加小鬼比较好的方法就是直接购买。购买需要一种专门用来购买小鬼的魔法，当然还要花上不少的钱。从游戏的第一关开始不久，玩家就可以获得这种魔法。而在购买的时候很有意思的是买每一个小鬼时所花的钱是不一样的，你拥有的小鬼数量越多，再购买另一个小鬼需要的钱也就越多——价格会不断地往上长。但它们的好处是不需要你开工资，也不吃小鸡，买来以后就可以不断地支使他们干活了。

在《地下城守护者》里你不需要让怪物们来造房子，房子是由你自己来造，而且大小不是固定的。

游戏技巧

为了使你拿到这个游戏以后能够尽快上手，现在把游戏中一些重要的内容简要介绍如下：

关于房间

在《地下城守护者》中，每一个房间是独立的，各自有不同的功能。房间的大小由你自已根据需要决定。

储金室（Treasure Room）：存储黄金的地方。

巢穴（Lalr）：怪物睡觉和休息的地方。

孵化室（Hatchery）：生产小鸡，小鸡是除了小鬼以外的所有怪物的食物。

黑暗图书馆（Dark Library）：研究中心，用来研究新的魔法、陷阱和门。

训练室（Training Room）：怪物在这里训练以获得足够的经验值升级。

桥（Bridge）：穿越水域和岩浆的安全途径。

警戒哨所（Grard Post）：时刻注意敌人的动向以便有所准备。

工厂（Workshop）：制造陷阱和门的地方。

兵营（Barracks）：如果你想让一组怪物集体行动的话，必须在兵营中将它们编组。

监狱（Prison Cell）：囚禁俘虏和你不喜欢的己方怪物，注意经常喂小鸡给他们吃

审讯室（Torutre Room）：拷打你要拷打的怪物。

寺庙（Temple）：祭祀的地方，大多数怪物在这里会感到快乐。

陵墓（Mausoleum）：用来分解你城中死亡怪物的尸体。

召募中心（Scavenger Room）：有了召募中心，你甚至可以把敌人的怪物挖过来。

出售房间（Sell Room）：把已有的房间卖掉获得造价一半的金子。

关于怪物

小鬼：IMP 通过制造小鬼的魔法得到。它们将从事挖隧道、搬运死尸、将俘虏关进监狱和放置陷阱的工作。10 级的小鬼会变大和

学会魔法。

甲虫（Beetlf）：能力较弱，在英雄面前只能当靶子。

苍蝇（Fly）：快速但脆弱，是优秀的探索者，可以飞越水域和岩浆。和蜘蛛不共戴天，注意将它们的巢穴隔离。

蜘蛛（Spider）：弱小的怪物，有时会进入监狱释放囚犯以获得快乐，痛恨苍蝇。

巨魔（Bile Demon）：十分贪婪的怪物，主要从事制造工作，如果没有食物它们会因生气而睡觉直到有食物为止。

黑暗女王（Dark Mistress）：也许是一个受虐狂，喜欢观看拷打或被打耳光。一旦有战斗发生将立刻前往，不错的战士。

恶鬼（Demon Spawn）：一种矮胖有鳞的怪物，比较好的战士，训练超过 10 级后会变成 4 级的龙。龙 Dragon 是最好的多面手，极好的战士，天生的研究者，如果没有东西可以研究以后，它们会去参加训练。

鬼（Ghost）：不需要食物的超自然怪物，可以穿过门，看见隐身的怪物，主要工作是在图书馆里搞研究，偶尔会到寺庙中哀叹。

精灵（Troll）：一种非常努力的怪物，能力一般，主要从事制造工作。

地狱之犬（Hellhound）：长有两个头的狗，担任警戒工作，建立召募中心后可吸引它们加入。它们会吸引冥界使者 Horned Reaper 冥界使者是最大的也是最具有破坏性的怪物，是无法编组，残酷成性的神经质战士。

兽人（Orc）：一种基本战士，能力一般，易于组成军队，防守地下城中的战略要地。

骷髅（Skeleton）：一个人形的怪物，死在监狱中会变成骷髅，能力一般的基本战士。

水怪（Tentacle）：你的地下城有水时它们会进入，呆在水中攻击附近的敌人。

吸血鬼（Vampire）：一种不死的怪物，天才的研究者和召募人，从陵墓中正在分解的死尸中产生。

魔术师（Warlock）：强力的魔法怪物，善于研究，魔法师的等级超过 15 会造反，需要经常惩戒一番。

关于陷阱：

陷阱和门是用于防止入侵者进入你的地下城的防御设施。

圆石陷阱（Boulder Trap）：在英雄和敌人的怪物进入它的范围之后发出一块圆石碾过它们，也可以主动激发，像给怪物打耳光一样。需要 17 格以上的工厂空间。

警戒陷阱（Alarm Trap）：一旦警戒陷阱被触发，将施展出强烈的召唤军队的魔法，召唤这个区域内的所有怪物进入这个地点。

毒气陷阱（Poison Gas Trap）：放出有毒的气体伤害附近的任何生物，需要 10 格以上的工厂空间。

闪电陷阱（Lightning Trap）：被激发后可放出闪电伤敌，需要 13 格以上的工厂空间。

强力咒语陷阱（Word of Power Trap）：在英雄和敌人经过它时爆炸并放出强力咒语魔法，极具破坏力。需要 21 格以上的工厂空间。

岩浆陷阱（Lava Trap）：当一个怪物和英雄踏上它时，岩浆陷阱会把这个地板格变为岩浆。需要 17 格以上的工厂空间。

关于门

是只能被安置在两个加固的墙之间的一个格的通道，它所在的任何通道只能有一个格的宽度。

木门（Wooden Door）：由木头制成，容易被打破或被圆石撞毁，需要 10 格以上的工厂空间。

铁皮门（Brced Door）：比木门好一些，需要 13 格以上的工厂空间。

铁门（Iron Door）：制造时间较长，但是非常坚固，需要 17 格以上的工厂空间。

魔法门 (Magical Door)：只有火球术、火山点术才可以打破它，需要 21 格以上的工厂空间。

关于魔法

在《地下城守护者》中有十几种魔法可以供你使用，你可以在地图中的秘密房间中找到或在图书馆中研究它，一旦魔法在研究面板中出现，就可以使用了。

控制怪物 (Possess Creature)：你以灵魂付体的方式直接控制怪物，然后你就可以以怪物的眼光来看待一切了。

制造小鬼 (Create IMP)：制造新的小鬼，价格不固定。

邪恶之眼 (Sight of Evil)：揭示地图中看不到的地方。

速度术 (Speed Monster)：可以使怪物执行任务的速度加倍。

无上权威 (Mkost Obey)：使所有的怪物行动加速并强迫它们更快地执行任务，需要花费很多金子。

召唤军队 (Call to Arms)：召唤你的怪物进入战斗发生的地方参战。

隐身术 (Conceal Monster)：使英雄和敌人看不见被施法的怪物，怪物的行动速度减半并在战斗中现身，鬼可以看见隐身的怪物。

召唤术 (Hold Audience)：强力魔法，召唤你所有的怪物来到地下城的心脏，在敌人大举进攻你的地下城心脏时使用。

治疗术 (Heal)：可以治疗一定区域内的所有你的怪物，使它们恢复健康。

闪电术 (Lightning Strike)：非常有威力的魔法，给魔法有效区域内敌人的怪物以巨大的伤害。

保护术 (Protect Monster)：使你的怪物变得更加强壮和有耐力，减轻怪物在战斗时所受的伤害。

变鸡术 (Turn to Chicken)：在敌人的身上使用，使敌人在有限的时间内变为小鸡，丧失反击能力。如果你的怪物被变成小鸡，可以把它们放入寺庙中还原。

塌方术（Cave—in）：使地下城的房屋倒塌，破坏敌人的房间很有效。

疾病术（Disease）：使疾病在敌人中间传播并会传染，你的怪物得病后需要到寺庙中治疗。

末日审判(Armageddon)：游戏会问你是不是要确定使用这个魔法，它将把全部的怪物，你的和敌人的，都传送到你的地下城心脏进行一场大决战。

破坏墙壁（Destroy Walls）：除掉敌人加固墙的砖头，使之可以挖掘。

怪物的技能和魔法中英文对照表

装甲	ARMOUR	小鸡	CHICKEN
疾病术	DISEASE	吸精术	DRAIN
火球术	FIREBALL	喷火术	FLAMEBREATH
飞行术	FLY	冰冻术	FREEZE
手榴弹	GRENADE	冰雹术	HAILSTORM
治疗术	HEAL	隐身术	INVISIBILITY
闪电术	LIGHTNING	流星术	METEOR
导弹	MISSILE	巡航导弹	NAVIGATING MISSILE
毒云术	POISON CLOUD	臭屁术	FART
反弹术	REBOUND	缓慢术	SLOW
速度数	SPEED	传送术	TELEPORT
风暴术	WIND	强力咒语	WORD OF POWER

热键操作

改变解析度　　　　　　Alt+R

在地图中移动	
上下卷动地图	↑/↓
左右卷动地图	←/→
左右旋转地图	Ctrl+←/→或 Del/Page Down
放大	Ctrl+↑或 Home
缩小	Ctrl+↓或 End
快速卷轴	Shift+↑/↓/←/→
控制怪物时的操作	
控制怪物	Shift+鼠标左键单击怪物
前进/后退	↑/↓
左移/右移	←/→
左右看	鼠标左右移动
上下看	鼠标上下移动
选择武器	数字建 1～6
切换到一个位置	
设置一个标记	Ctrl+（1～5）
切换到一个标记	Shift+（1～5）
地下城心脏	H
储金室	T
巢穴	Shift+L
孵化室	Shift+H
图书馆	L
训练室	Shift+T
桥	Shift+B
警戒哨所	Shift+G
工厂	W
兵营	B
监狱	Shift+P

审讯室	Alt＋T
寺庙	Ctrl＋T
陵墓	G
召募中心	S
战斗地点	F
闹情绪的怪物	A

其他控制键

地图画面	M
选项面板	Q
信息面板	1
房间面板	2
研究面板	3
工厂面板	4
怪物面板	5
切换工具箱	8
暂停	P

游戏攻略

第一关

首先建设储金室，然后派小鬼们修一条通道，将地下城的心脏与修罗界入口连接起来，然后再建几个巢穴来安置应征而来的怪物。这时你会发现你的房子中除了可以建储金室以外还多了一个小鸡样的东西，那就是养鸡场。建了养鸡场以后，这关的建设任务就没有什么了，等金子采完以后，敌人会来进攻，这时你至少已经有了5个以上的怪物，把他们抓起来丢到入侵者的周围，顷刻之间就可以解决问题了。

第二关

在这一关里人类的英雄已经上路了，你需要建足够大的建筑物以备需要，本关可以建训练室，利用训练室给怪物训练和升级，然后当你觉得你的力量足够大了的时候向敌人的心脏进攻，敌人的心脏在南部，打垮敌人过关。

第三关

本关你仍旧需要建设储金室、巢穴、养鸡场和训练室，并且要尽可能地大。这样有利于你的队伍建设。入口离你的心脏比较远，因此在挖通道的时候要有一些耐心，通道挖好以后你就可以建图书馆了，图书馆建好以后会有魔法师加入，他们可以在图书馆中研究魔法。敌人的大本营在西南角。

第四关

本关敌人的心脏在我方基地的正北方，要想到达敌人的基地的话，需要通过一片水域，因此在这一关里你要造桥铺路。杀死两个人类的英雄之后，就可以指挥你的军队北上伐敌了。

第五关

本关有蜘蛛加入到你的队伍，由于蜘蛛是苍蝇的死对头，因此你要把它们的巢穴分开。本关和上关的地图类似，敌人的心脏和你隔河相望。造桥过去，注意在河中心有一座敌人的监狱，里面囚禁着一个巨魔，路过时要小心。

第六关

地下城的另一股势力要向你进攻了，必须得给以迎头痛击。敌人的心脏在你的基地南部，中间有大片水域相隔不能通过，可以考虑绕道。本关有巨魔加入，对它们加以训练，是非常不错的战士。由于你要对付的是地下城的反对者而不是人类的英雄，所以敌人的实力不是太强，但你应该小心，敌人经常会派一些仙女来骚扰你，用巨魔把她们消灭好了。

第七关

你必须认清这样一个事实：你处在敌人的包围之中，东、南、西、北、东南、东北都有敌人的势力分布。好在初期敌人的实力也不是很强，不会冒然攻击。你可以有一段时间集中精力搞建设，待自己强大了再去扩张。本关可以挖出有复活功能的宝物，金矿也比较充足。注意西部的敌人藏身比较隐蔽，需要耐心地找一找。

第八关

地下城中出了骚乱，在谈判行不通的情况下，你就只好使用武力了。由于本关敌人行动比较迅速，因此要求你也得有较快的反应。首先应该在距心脏北方八九格的地方挖一条东西方向的通道以防北方的敌人进攻，然后在集中精力搞建设。敌人从西南角来进攻，东南角有大的金矿。

第九关

本关你需要夺取由 4 个魔法师控制着的一片领土的统治权。地图北部的金矿就是敌人的藏身之处，注意敌人的最后一名战士——圣者，藏在一处呈十字形排列的金矿处。在本关，各处分布着一些宝物，分别可以提供一些诸如升级和复活的功能。但是本关同时也有一个毒气陷阱，在你心脏的正北方，所以千万不要打开那扇门。如果不能确定是不是有陷阱的门的话，存盘好了。因为北方还有几扇门你必须得打开，这样才会有一些怪物加入到你的队伍中来。

第十关

总是有其他的城主和你争夺这个地下城，所以你必须保持高昂的战斗力。这一关在雪地中展开，开始时会有几只龙在四处游走，所以你在凿开四外的墙的时候要保持充分的警惕性。墙壁凿开后会有一些散兵游勇加入你的队伍。由于敌人的基地在南部并有水域相隔，因此你把基地北边的墙壁都凿开也不会有什么危险。让那几条大龙加入后你可就实力大增了。大龙分成两部分，一部分去训练，一部分去图书馆研究魔法。基地东部有一个现成的招募中心，占领以后，会有地狱之犬加盟，对付敌人的小鬼最管用不过了。

第十一关

也许是一个阶段性的考验吧，本关比较难玩，建议你随时存盘。由于敌人会从四面八方涌来，你只有先靠几扇门抵挡一下。要让小鬼多建造一些陷阱，同时别忘了向外扩张你的领地，不然你就没有什么空间修建更多的建筑物了。心脏南北两处各有两块较大的地方可以抢占，但是要注意人类的英雄出现，他们会破坏你的建筑。打过此关的诀窍就是凭韧劲坚持并保护好你的小鬼。

第十二关

心脏南部有一群势力比较强大的居民，争取在别的势力插手之前将他们收服到你的手下。一路向南，你很快就可以发现这些居民，路上有敌人阻拦，但是对你来说已经不成问题。两股敌对势力在地图上就可以看到，把你的龙训练到十级，一切让它们去解决好了。

第十三关

两股敌对势力联手向你进攻，这两股势力在地图的东南角和西南角。你的主力军是龙和魔法师，除了维持一些常用的魔法研究外，其他的怪物们就都去训练好了。东南角的敌人势力不大，进攻时可先予以消灭。

第十四关

附近的金矿开垦完以后，多造一些小鬼去开采地图西南角的紫金，你会发现这是一种取之不尽的资源。这一关开始时大约会有 20 多个魔法师加入到你的队伍。对这支主力部队你要严格加以训练。敌人主力在地图最北端的传送点，魔法师和十级圣者非常厉害，要小心应付。本关可以研究出破墙术。

第十五关

本关你仍旧是以一敌二。由于在这一关中你的基地比较大，可以先把各个房间中的隔断挖开，使其连成一片。大面积建设完成以后你就可以集中精力对付东南角、西南角的敌人了。

第十六关

看来要想成为一个统治者真是不容易，战斗，战斗，战斗，没有丝毫可以放松的地方。注意时刻保持两个镰刀魔的精神愉快，不然可不是什么好事情。长长通道的右侧有一个英雄门，时机成熟时挖开，面对面地和敌人打斗。注意扩张地盘。

第十七关

本关节奏较快，如果你还慢慢悠悠地发展和建设的话，濒临绝境时可别说我没提醒你。你的地下城在地图的中央，英雄们会从四面八方向你进攻，这关比较有用的是门，多造一些以延缓敌人的进攻。利用短暂的战争空闲抓紧时间让龙和巨魔训练。

第十八关

本关营地的左上角是开放的，初期不用挖开。先去左下角的山坳中召募两个魔法师。召募左方那些无主的英雄的办法是，一旦有英雄走出来，立刻扔一个怪物到它的身边，它马上就会归顺你。派一个小鬼去圆石陷阱送死，会找到一个小工厂和一个镰刀魔。

第十九关

本关开始时抓紧时间把东西两侧的通道挖通，利用砖墙把山谷封死。不断有小股的敌人进行骚扰，布置陷阱比较困难，就靠怪物和它们硬拼好了。金矿开采完以后，到中上方去寻找紫金，注意别把紫金旁边的墙挖开，因为后面有大量的敌人。左上角的小屋中有一个揭地图的宝物，要尽快得到它。本关敌人的心脏非常厉害，不用一点手脚八成难以过关。可以试着在门外放置一个圆石

陷阱，然后用手去拨，把它推到屋里去，效果很不错啊。

第二十关

本关不宜直接向右侧的金矿冲锋，因为中间有敌人阻挡。可以从南绕过去采金子。这关关键是你有足够的资金来研究破墙术。

第二十一关

现在就看谁有能耐得到圣者的城堡了。本关不能建造桥梁，看来你只有从敌人的手中抢了。鉴于那是个难缠的家伙你至少得派10条十级的龙去对付。游戏中你不得不遭受一次英雄们毁灭性的围剿，过不过得去只能靠运气了。抗过去以后，再杀掉右侧小岛上的几个英雄即可过关。

第二十二关

既然你已经闻名遐迩了，本关作为礼物送给你好了，下次再合作愉快。

游戏虫忠告

不断地加固城墙，构建一个谁也攻不进来的堡垒，是比较好的防守办法。

把金矿先圈进你的势力范围，再慢慢地挖，不好吗?

如果可能的话，房间越大越好，5×5格马马虎虎了。

两种互不相容的怪物要单独建巢，不然它们就会自相残杀。

一定要按时发工资，不然怪物一生气就会和你拜拜了。

不要把人类的英雄打死，当打得差不多的时候，把它扔进监狱，喂两只鸡吃。等它们体力恢复了再打，一会儿它就投降了。

据说到上帝哪儿可以用三只蜘蛛换一个狂魔、用一只甲虫和一只蜘蛛换一个黑女巫、一个黑女巫和一个狂魔和一个巨魔可以换一个镰刀魔，不知是真是假。

魔兽争霸 Ⅱ

Warcraft Ⅱ ★

游戏虫手记

《Warcraft Ⅱ》采用了 SVGA 的高解析度画面，并且采用非常流行的 3D Rendering 方式制作建筑物和兵种，虽然立体感打了折扣，但真实性和细腻度都大大的得到提高。游戏 CD 上录制了十多首 CD 音乐，可以直接在 CD 机上播放，也使得游戏在音乐上采用直接播放 CD 音源，所以表现惊人。

《Warcraft》本来并无空军和海军兵种，然而《Warcraft Ⅱ》的战争就真的成了场陆海空立体大战，有些战斗一定要借助空中部队（飞龙、飞鹰等），或者炮舰、驱逐舰、潜水龟和主力舰混合而成才能完成。

战争所需要的资源和开发形式也比 I 代有所改变，比如在黄金和木材的基础上增加了矿石和石油两种资源。

游戏制作群在发行光碟时附加赠送了一套地图编辑器，也就是说玩家可以自己设计地图并将地图放到游戏中，但必须运行在 Windows 95 中。此外游戏提供多种联线对战功能，包括最简单的串口双机对联功能，在网路上最多可以有 8 人上线。而如果你喜欢的话，也可以选择和 2～8 位电脑对手在数十个地图上较量，那时可真的非常热闹，而且保证你手忙脚乱，叫苦连天，但真的很刺激。

游戏技巧

（一）热键操作

游戏屏幕右方的大方框内是游戏的主区域，用鼠标左键可选中部队或建筑，也可用拉方框的办法同时选多个部队（最多不超过 9 个）。选中部队后可用鼠标右键进行缺省操作——移动/攻击/工作，选择建筑可了解建筑的状态。

游戏基本上采用全鼠标操作，但结合键盘有时会很方便。

1. 编组：按住鼠标左键拉一方格，可将方格内的部队编成一组。

2. 编组增减法：用 Shift 键加鼠标。

3. 呼叫：按住 Alt 键，然后用鼠标点编组中的任一成员。

4. 地图显示模式变换：TAB 键。

5. 游戏速度变换模式：＋、－键。

6. 地图定位法：Shift＋F2、F3、F4。

7. 地图呼叫法：F2、F3、F4。

关于兵种资料可以了解以下一些单词意义：

Armor 防御力　Damage 攻击力　Range 射程

Sight 视野度　Speed 速度值　Magic 法力值

（二）魔法

《Warcraft Ⅱ》在法术方面的增强是非常新颖的。

1. 魔法骑兵

这是人类的骑兵经过升级而成为具有魔法能力的兵种，其拥有的三种法术分别是：

千里眼术 (Holy Vision)：用魔法观察远方，不但可以看见远方的建筑，而且可见敌人的具体动向，但持续时间很短。

治疗术 (Healing)：恢复同伴生命力。(恢复一点生命力需 6 点法力)

驱邪术 (Exorcism)：专用于攻击敌方死神骑士。

2. 魔法师

由于是专业的魔法师，所以拥有的魔法不但数量多，而且效果惊人。

闪电攻击 (Lightening Attack)：不耗法力的基本攻击方式。

火球术 (Fireball)：攻击距离远，范围广但杀伤力不是很大，如果攻击区域有自己部队会造成一定的误伤。

迟缓术 (Slow)：使敌人速度变慢，有时间限制。

火盾术 (Flame Shield)：在同伴或敌人身体周围形成一圈火墙，接触到火墙的人都会遭受一定程度的损伤，有时间限制。如果施法在敢死队员身上然后让他冲入敌阵，这种抱着炸药同归于尽的方法在艰难时期真的很有效，而且也使场面更加壮烈。但你也得小心对方以其人之法还治其人之身。

隐身术 (Invisibility)：使同伴隐身，发动攻击时无效。

变形术 (Polymorth)：把敌人生物马上变成小动物，非常有用，而且对付对方空中打击时十分有效，变掉敌人法师也是个不错的选择，同样也是防止被敌人施法的好方法，毕竟先下手为强。

冰雹 (Blizzard)：这个以游戏制作公司命名的法术非常霸道，对海、陆、空三军都能进行毁灭性的打击，象征着 BLIZZARD 的精神——摧毁一切。

3. 食人魔

由于同样是业余魔法师的缘故，所以只有 3 种魔法可以施展：

Eye of kilrogg 魔眼术：可放出一只魔眼单独飞行于空中进行侦察，但容易受弓箭手攻击，而且只能生存一定时间。

嗜血术 (Bloodlust)：能暂时加快同伴的移动速度和攻击力。

神秘法术(Runes)：既可施于同伴也可施于敌人身上，作用是在一段时间内若有人接近被施法者，或在被施法者周围移动，体力会神秘地减少。

4. 死神骑士

这是兽人部队的专业魔法师，所以和人类部队的魔法师一样拥有数量多而且强大的魔法能力。

黑暗之手 (Touch of darkness)：不耗法力的基本攻击方式。

死神缠身术(Death coil)：当自己体力不满时可吸取敌人的体力并注于自己身上（类似于吸星大法之类的高深武功），攻击距离远。

加速术(Haste)：使同伴的速度暂时加快到与食人兽相同，平时可用来让农夫加速采集资源，战斗时加快主力部队的速度，对飞龙

和飞鹰尤其重要，因为这两种体形庞大的东西有时会有飞不动的感觉。

起死术（Raise dead）：用处不大。

旋风术（Whirlwind）：放出持续一定时间的旋风攻击敌人，旋风能在一定范围内随机移动，肆意破坏，用在敌人建筑物密集区是个好选择。

邪恶盔甲术（Unholy armor）：使同伴暂时无敌。

死腐术（Death and decay）：使大片范围内的敌人体力减少，建筑开始腐烂，所以让一定数量的死神骑士同时施展，那是非常可怕的。

5. 法术资料

名　称	消耗法力	使用对象	功　用
DEATH COIL	100	敌	吸血
HASTE	50	敌我	速度上升
RAISE DEAD	50（PER）	尸体	召唤死者
WHIRL WIND	100	ALL	召唤龙卷风
UNHOLY ARMOR	100	敌我	防御力上升
DEATH AND DECAY	25（PER）	ALL	毁灭一切
EYE OF KILROG	70	侦察	
BLOOD LUST	50	敌我	攻击力上升
RUNES	200	敌我	陷阱
FIREBALL	100	敌我	发射火龙火球
SLOW	50	敌我	减速
FLAME SHIELD	80	敌我	火球包围
INVISIBILITY	200	敌我	隐形

续表

名　称	消耗法力	使用对象	功　用
POLYMORTH	200	敌我	变 CRITTER
BLIZZARD	25（PER）	ALL	风暴
HOLY VISION	70		察看区域地图
HEALING	6（PER）	敌我	加血
EXORCISM	4（PER）	不死系	超度亡魂

游戏任务

兽人部队

(1) 血海（SEAS OF BLOOD）

如果这大地注定只能让一种生命占有，那么书写这段历史的唯一工具便是鲜血……

第一关　ZUL'DARE 地区

任务：建立四个农场，建立一个兵营。

第二关　突袭和营救

任务：营救 ZULJIN，并将他带到能量场。

第三关　南部海岸

任务：建造一个造船厂，建造四个石油平台。

第四关　毁灭的信号

任务：摧毁 HILLSBRAD，杀光所有人类同盟的拥护者。

(2) 沸腾的陆地

如果谁还要阻挡我们的脚步，那么魔鬼的手会如同黑夜一般降临到陆地上的每一个角落………

第五关　岛屿和要塞

任务：夺回 DUN MODR 要塞，摧毁 TOL BARAD 要塞。

第六关　大穿越

任务：护送 CHO'GALL 到达 GRIM BATTAL 地区的能量场。

第七关　陷落和屠杀

任务：夺取 STORMGARDE 王国南部的运输舰，摧毁他们的王国。

(3) 古老的悲剧

传说中的魔鬼终于来到了人类的面前，他们的命运比他们的先辈悲惨得多了……

第八关　神秘之石

任务：摧毁人类残余的城堡，获得 RUNESTONE。

第九关　登陆之舟

任务：在 TYR 海港的小岛上建立一个城堡和一个造船厂。

第十关　脆弱的锁链

任务：摧毁敌人所有的油井，摧毁敌人所有的石油精炼厂，最后再摧毁他们的王国。

第十一关　死亡骑士

任务：摧毁 ELVEN 要塞。

(4) 黑暗之潮

鲜血和黑暗的潮水将天空都染成暗红色，或许还会有一场红色的风暴和海啸……

第十二关　坟墓

任务：摧毁所有的敌人部落。

第十三关　魔法师和空中之战

任务：摧毁所有捍卫人类的力量。

第十四关　大潮汐

任务：除了摧毁一切，你还有什么其他选择呢？

尾声

从此，陆地将只有黑夜而没有白天！

人类战役

(1) 海岸的号角声

恐惧在人们的心中，因为看不见，所以恐惧……

恐惧来到了人类的面前，因为我看到了，所以我不知道什么叫做恐惧……

第一关　小镇

任务：建立四个农场、建立一个兵营。

第二关　伏击和营救

任务：寻找被俘虏的精灵族，将他们营救回来送到能量场。

第三关　联盟

任务：建造一个造船厂，建造四个石油钻井平台。

第四关　反击

任务：摧毁兽人族基地。

（2）人类的吼声

让我坚强的手揭开这层恐惧的朦胧面纱，我发誓除非死亡，谁也无法阻挡我战胜恐惧和黑暗的决心………

第五关　增援

任务：摧毁兽人部队的前哨站。

第六关　驱逐

任务：摧毁兽人部队新建的前哨站。

第七关　燃烧的海洋

任务：摧毁敌人五个石油钻井平台。

（3）力量之剑

神赐予我力量，让我平息这世上的一切纷争和战火，真正的黑暗和恐惧往往存在在某些生命的灵魂深处……

第八关　平叛

任务：平息流民叛乱、建造一座城堡，将敌人全部消灭。

第九关　战斗

任务：保护 LIGHTBRINGER 到达 CAER DARROW 王国的能量场。

第十关　囚犯

任务：建造运输舰，将四个俘虏运到能量场。

第十一关　闪电的打击

任务：营救被困的法师，摧毁叛乱的王国，决不心慈手软。

（4）光明的力量

第十二关　英雄的归来

任务：摧毁敌人的运输舰、摧毁敌人所有的造船厂和油船。

第十三关　奇袭

任务：摧毁要塞，消灭所有敌人。

第十四关　黑暗之门

任务：摧毁敌人的圣门。

尾　声

我已成为这个陆地新力量的象征，我发誓，用我的生命保证光明永远照亮在这大地上。

魔法门之英雄无敌Ⅱ/延续的战争

Heroes of Might & Magic Ⅱ　★

故事背景

故事发生在一代中的第一代君主去世之后，他的两个儿子：阿斯贝德和罗兰在王位继承上发生了分歧，导致了一场新的战争的爆发。邪恶的阿斯贝德的在宫中的势力不断扩大，并且准备杀害罗兰。罗兰在得到密报后，深夜逃出王宫，并在民间建立自己的武装，拉开了反对阿斯贝德的序幕。

这是一个战乱的年代，你是一位将军，在阿斯贝德与罗兰两方之间，你可选择一方为其效力，直到把他扶上王位，但游戏中你也会有一次背叛机会，你可以借此投奔另一个君主。

《延续的战争》仍然具有绚丽多彩的魔法，美丽清新的画面，悠扬的音乐，曲折的情节。游戏有标准模式和战役模式，并支持连线对战。本游戏较以前作品增加了两个新的种族男巫和魔，而且还有多达 14 种技能让你学习。这都极大的增加了游戏的可玩性。

游戏技巧

1. 英雄的技能

(1) 箭术（Archery）：增加远程射手的攻击力。

初级（Basic）	+10%
高级（Advanced）	+25%
专家级（Expert）	+50%

（2）弹道学（Ballistics）：增加攻城时投石器的攻击次数及对城墙的破坏力，并且命中率提高。

初级（Basic）　每次一发，破坏力小，命中率低。

高级（Advanced）　每次二发，破坏力较强，命中率稍高。

专家级（Expert）　每次二发，破坏力最大，且弹无虚发。

（3）证书（Diplomacy）：使英雄有机会雇佣野外的散兵游勇。

初级（Basic）　25％的机会

高级（Advanced）　50％的机会

专家级（Expert）　100％的机会

（4）鹰眼（Eagle Eye）：使英雄在战斗中可学到敌人的魔法。

初级（Basic）　20％的机会学会敌人二级以下的魔法。

高级（Advanced）　30％的机会学会敌人三级以下的魔法。

专家级（Expert）　40％的机会学会敌人四级以下的魔法

（5）不动产（Estates）：使英雄每天产生一定收入。

初级（Basic）　100 金币/天

高级（Advanced）　250 金币/天

专家级（Expert）　500 金币/天

（6）领导力（Leadership）：增加部队的士气。

初级（Basic）　士气＋1

高级（Advanced）　士气＋2

专家级（Expert）　士气＋3

（7）后勤学（Logistics）：增加陆地上的行动力。

初级（Basic）　行动力＋10％

高级（Advanced）　行动力＋20％

专家级（Expert）　行动力＋30％

（8）幸运（Luck）：增加部队的幸运值。

初级（Basic）　幸运＋1

高级（Advanced）　幸运＋2

专家级（Expert）　幸运＋3

（9）神秘论（Mysticism）：使英雄每回合魔法点恢复力增加。

初级（Basic）　＋2/回合

高级（Advanced）　＋3/回合

专家级（Expert）　＋4/回合

（10）领航术（Navigation）：增加英雄的海上移动力。

初级（Basic）　移动力＋50％

高级（Advanced）　移动力＋100％

专家级（Expert）　移动力＋150％

（11）通灵术（Necromancy）：在战斗胜利后使战斗中的死亡者的一部分变成骷髅战士。

初级（Basic）　10％

高级（Advanced）　20％

专家级（Expert）　30％

（12）探路术（Pathfinding）：减少特殊地形对移动力影响。

初级（Basic）　－25％

高级（Advanced）　－50％

专家级（Expert）　－100％

（13）侦察术（Scouting）：增加英雄在探险时的了望范围

初级（Basic）　了望范围＋1

高级（Advanced）　了望范围＋2

专家级（Expert）　了望范围＋3

（14）智慧（Wisdom）：使英雄可以学习二级以上的魔法。

初级（Basic）　可以学习三级魔法

高级（Advanced）　可以学习四级魔法

专家级（Expert）　可以学习五级魔法

2. 英雄的六种职业及其相关的技能

职　业	攻击技巧	防御	技巧	魔力	知识
野蛮人	2～9 级	55%	35%	5%	5%
(Baraian)	10 级以上	30%	30%	20%	20%
骑士	2～9 级	35%	45%	10%	10%
(Knight)	10 级以上	25%	25%	25%	25%
亡灵巫师	2～9 级	15%	15%	35%	35%
(Necromancer)	10 级以上	25%	25%	25%	25%
女巫	2～9 级	10%	10%	30%	50%
(Sorceress)	10 级以上	20%	20%	30%	30%
魔兽使	2～9 级	10%	10%	50%	30%
(Warlock)	10 级以上	20%	20%	30%	30%
男巫	2～9 级	10%	10%	40%	40%
(Wizard)	10 级以上	20%	20%	30%	30%

英雄的六种职业及其相关技能

技能	野蛮人	骑士	亡灵巫师	女巫	魔兽使	男巫
箭术	3	2	1	3	1	1
弹道学	3	4	3	3	3	3
证书	2	3	2	2	2	2
鹰眼	1	1	3	2	3	3
不动产	2	3	2	2	2	2
领导力	3	5	0	1	1	2
后勤学	3	3	2	2	2	2
幸运	2	1	2	3	1	2
神秘论	1	1	3	3	3	4
领航术	3	2	2	4	2	2
通灵术	0	0	5	0	1	0
探路术	4	3	3	2	2	2
侦察术	4	2	1	1	4	2
智慧	1	2	4	4	5	5

3. 城堡的公共建筑

(1) 魔法工会 (Mage guild)：让呆在城堡中的英雄学会魔法。(三层以上魔法需相应的“智慧”)

一层：5 木材，5 矿石，2000 金

二层：5 木材，4 水银，5 矿石，4 硫磺，4 水晶，4 宝石，1000 金

三层：5 木材，6 水银，5 矿石，6 硫磺，6 水晶，6 宝石，1000 金

四层：5木材，8水银，5矿石，8硫磺，8水晶，8宝石，1000金

五层：5木材，10水银，5矿石，10硫磺，10水晶，10宝石，1000金

（2）酒馆（Tavern）：增加守城队伍的士气。5木材，500金

（3）盗贼工会（Thieves Guild）：向你提供敌人的情报。

（4）船厂（Shipyard）：造船20木材，2000金

（5）雕像（Statue）：每天收入增加500金。5矿石，1250金

（6）市场（Marketplace）：提供交易场所，可以在这里进行物资交换。5木材，500金

（7）井（Well）：使每周部队的数量比没有井时多。2500金

（8）左箭楼（Left Turret）：守城时发箭数量加1。5矿石。1500金

（9）右箭楼（Right Turret）：守城时发箭数量加1。5矿石。1500金

（10）护城河（Moat）：减缓敌人攻城速度。750金

（11）指挥所（Captain's quarters）：在城中没有守城的英雄时提供一个代理。500金

（13）各个城堡还有一个建筑，使城堡中最弱小的部队可以多招8个。如：木丛、水晶花园、农场等。1000金

4. 各城堡的特有建筑

（1）野蛮人城堡

斗技场（Coliseum）：10木材，10矿石，2000金。守城部队士气+2。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①茅屋（Hut）	300 金	无	小精灵	40 金
②柴屋（Stickhut）	5 木头，800 金	①	兽人弩兵	140 金
高级柴屋（UPG）	5 木头，1200 金	②③④	弩兵酋长	175 金
③狼穴（Den）	1000 金	①	狼	200 金
④砖房（Adobe）	10 木头，10 矿石 2000 金	①	食人魔	300 金
高级砖房（UPG）	10 矿石，2000 金		食人魔王	700 金
⑤桥（Bridge）	20 矿石，4000 金	②③④	水怪	600 金
超级桥（UPG）	10 矿石，2000 金		水怪战士	700 金
⑥金字塔(Pyramid)	10 矿石，20 水晶	⑤	独眼魔	750 金

（2）骑士城堡

防御工事（Fortifications)：5 木材，15 矿石，1500 金。用于加固城墙。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①草屋（Thatched Hut）	200 金	无	农民	20 金
②靶场（Archery range）	1000 金	①	箭手	150 金
高级靶场（UPG）	5 木材，5 矿石 15000 金	③④	护林人	200 金
③铁匠铺（Black-smith）	5 矿石，1000 金	①和井	枪兵	200 金
高级铁匠铺（UPG）	5 矿石，1500 金	②④	高级枪兵	250 金
④兵工厂（Armory）	10 木材，10 矿石 2000 金	①和酒馆	剑士	250 金
高级兵工厂（UPG）	5 木材，5 矿石 2000 金	②③	高级剑士	300 金
⑤骑士竞技场（Jousting Arena）	20 木材，3000 金	②③④	骑兵	300 金
高级竞技场（UPG）	10 木材，3000 金		强骑兵	375 金
⑥大教堂（Cathe-dral）	20 木材，20 水晶 5000 金	②③④	战士	600 金
高级教堂（UPG）	10 木材，10 水晶 5000 金		十字军战士	1000 金

（3）魔鬼城堡

风暴（Storm）：10 水银，10 硫磺，1000 金。使守城英雄魔法力+2。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①地洞（Excavation）	400金		骷髅	75金
②坟场（Grave yard）	1000金	①	乞丐	150金
升级坟场（UPG）	1000金		变异乞丐	200金
③金字塔（Pyramid）	10矿石，1500金	①	木乃伊	250金
高级金字塔（UPG）	5矿石，1500金		皇家木乃伊	300金
④大厦（Mansion）	10木材，3000金	③和盗贼工会	吸血鬼	500金
升级大厦（UPG）	5木材，10水晶，10宝石，4000金		吸血鬼王	650金
⑤陵墓（Mausoleum）	5木材，10硫磺，4000金	②和一级魔法工会	僵尸	750金
高级陵墓（UPG）	5矿石，5水晶，3000金	二级魔法工会	超级僵尸	900金
⑥实验室（Laboratory）	10木材，10矿石，其余资源各5，10000金	⑤	骨龙	1500金

（4）女巫城堡（即精灵城堡）

彩虹（Rainbow）：使守城部队幸运+2

其他住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
① 树 房 （Tree House）	5 木材，500 金		妖精	50 金
②村舍（Cottage）	5 木材，1000 金	①和酒馆	矮人	200 金
高级村舍（UPG）	5 木材，1000 金	②和井	矮人战士	250 金
③靶场（Archery Range）	1500 金	①	精灵射手	250 金
高级靶场（UPG）	5 木材，1500 金	④	高级射手	300 金
④巨石阵（Stone Henge）	10 矿石，2500 金	③和魔法工会	德鲁伊教士	350 金
升级巨石阵（UPG）	5 水银，5000 金		高级德鲁伊	400 金
⑤栅栏牧场（Fenced Meadow）	10 木材，10 宝石 1000 金	④	独角兽	500 金
⑥ 红 塔 （Red Tower）	20 水银，30 矿石 10000 金	⑤	凤凰	1 水银，1500 金

（5）怪兽城堡

城堡主楼（Dungeon）：5 木材，10 矿石，3000。收入增加 500。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣　金
①山洞（Cave）	500 金		人马射手	60 金
②洞穴（Crypt）	10 矿石，1000 金	①	石像鬼	200 金
③鸟巢（Nest）	2000 金	①	狮鹫	300 金
④谜宫（Maze）	10 宝石，3000 金	②	牛头怪	400 金
超级谜宫（UPG）	5 宝石，2000 金		超级牛头怪	500 金
⑤沼泽（Swamp）	10 硫磺，4000 金	③	九头蛇	800 金
⑥绿塔（Green Tower）	30 矿石，20 硫磺，15000 金	④⑤	绿龙	1 硫磺，3000 金
红塔（Red Tower）	5 矿石，10 硫磺，5000 金		红龙	1 硫磺，3500 金
黑塔（Black Tower）	5 矿石，10 硫磺，5000 金		黑龙	2 硫磺，4000 金

（6）男巫城堡

图书馆（Libary）：各种资源均 5，金 1500。使魔法工会的每层魔法数目＋1。

其它住所：

名　称	建设物资	关联建筑	招募部队	佣金
①土堆（Habitat）	400 金		投石手	50 金
②围栏（Pen）	800 金	①	野猪	150 金
③铸造场（Foundry）	5 木材，5 矿石，1500 金	①	铁人	300 金
超级铸造场（UPG）	5 水银，1500 金	③和井	钢人	350 金
④悬崖鸟巢（Gliff Nest）	5 木材，3000 金	②	兀鹰	400 金
⑤象牙塔（lvory Tower）	资源各 5，35000 金	③和魔法工会	魔法师	600 金
超级象牙塔（UPG）	5 木材，5 矿石，4000 金	象牙塔、图书馆	高级魔法师	700 金
⑥云城（Clund Castle）	5 木材，5 矿石，5 宝石，12500 金	④⑤	巨人	1 宝石，2000 金
超级云城（UPG）	5 木材，5 矿石，20 宝石，12500 金		太阳神	2 宝石，5000 金

5. 各城堡的部队

(1) 骑士城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金钱
农民 Peasant	1/1	1	很慢	20 金
弓箭手 Archer	5/3	2～3	很慢	150 金
护林人 Ranger	5/3	2～3	平均	300 金
枪兵 Pikeman	5/9	3～4	平均	200 金
高级枪兵 Veteran Pikemen	5/9	3～4	快	250 金
剑士 Swordman	7/9	4～6	平均	250 金
高级剑士 Master Swordsman	7/9	4～6	快	375 金
骑兵 Cavalry	10/9	5～10	快	300 金
强骑兵 Champion	10/9	5～10	最快	375 金
战士 Paladin	11/12	10～20	快	600 金
十字军战士 Crusader	11/12	10～20	非常快	1000 金

（2）野蛮人城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金　钱
小精灵 Gobın	3/1	1～2	平均	40 金
兽人弩兵 Ore	3/4	2～3	很慢	140 金
弩兵酋长 Ore Chief	3/4	3～4	慢	175 金
狼 Wolve	6/2	3～5	非常快	200 金
食人魔 Ogre	9/5	4～6	很慢	300 金
食人魔王 Ogre Lord	9/5	5～7	平均	500 金
水怪 Troll	10/5	5～7	平均	600 金
水怪战士 War Troll	10/5	7～9	快	700 金
独眼魔 Cy-clops	12/9	12～24	快	750 金，1 水晶

(3) 女巫城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金　钱
妖精 Sprite	4/2	1～2	平均	50 金
矮人 Dwarvf	6/5	2～4	很慢	200 金
矮人战士 Battle Dwarvf	6/6	2～4	平均	250 金
精灵射手 Elf	4/3	2～3	平均	350 金
高级精灵射手 Grand Elf	5/5	2～3	非常快	300 金
德鲁依 Druid	7/5	5～8	快	350 金
高级德鲁依 Greater Drud	7/7	5～8	非常快	400 金
独角兽 Unicorn	10/9	7～14	快	500 金
凤凰 Phoenix	12/10	20～40	最快	1500 金，1 水银

(4) 怪兽城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金　钱
人马射手 Centuar	3/1	1～2	平均	60 金
石像鬼 Gargoule	4/7	2～3	非常快	200 金
狮鹫 Griffin	6/6	3～5	平均	300 金
牛头怪 Minotaur	9/8	5～10	平均	400 金
超级牛头怪 Minotaur King	9/8	5～10	非常快	500 金
九头蛇 Hydra	8/9	6～12	非常慢	800 金
绿龙 Green Dragon	12/12	25～50	平均	3000 金，1 硫磺
红龙 Red Dragon	13/13	25～50	快	3500 金，1 硫磺
黑龙 Black Dragon	14/14	25～50	非常快	4000 金，2 硫磺

(5) 男巫城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金　钱
投石手 Halfling	2/1	1～3	慢	50 金
野猪 Boar	5/4	2～3	非常快	150 金
铁人 Iron Golem	5/10	4～5	非常慢	300 金
钢机器人 Steel Golem	7/10	4～5	慢	350 金
兀鹰 Roc	7/7	4～8	平均	400 金
魔法师 Mage	11/7	7～9	快	600 金
高级魔法师 Archmage	12/8	7～9	非常快	700 金
巨人 Giant	13/10	20～30	平均	2000 金，1 宝石
太阳神 Titan	15/15	20～30	非常快	5000 金，2 宝石

(6) 魔鬼城堡

兵　种	攻/防	伤害力	速度	金钱
骷髅 Skeleton	4/3	2～3	平均	75 金
乞丐 Zombie	5/2	2～3	非常慢	150 金
变异乞丐 Mut. Zompie	5/2	2～3	平均	200 金
木乃伊 Mummy	6/6	3～4	平均	250 金
皇家木乃伊 Royal Mummy	6/6	3～4	快	300 金
吸血鬼 Vampire	8/6	5～7	平均	500 金
呼血王 Vampire Lord	8/6	5～7	快	650 金
僵尸 Lich	7/12	8～10	快	750 金
超级僵尸 Power Liches	7/13	8～10	非常快	900 金
骨龙 Bone Dragon	11//9	25～45	平均	1500 金

6. 魔法

(1) 战斗魔法:

火球术 (Fireball): 以火球攻击敌人，耗 MP9 点。

强化火球 (Power Fireball): 威力更大的火球术，耗 MP15 点。

电击术 (Fireblast): 用雷电攻击单个敌人，耗 MP7 点。

连环闪电 (Chain Lightening): 用闪电攻击多个敌人 (可能误伤我军)，耗 MP15 点。

传送术(Teleport):将我方一支部队传送至战场上任一空地,耗MP9点。

治疗术 (Cure):解除我军所受负面魔法,并恢复该单位生命点SP×5,耗MP6点。

强效治疗 (Mass Cure):解除我方所有军队所受负面魔法,并恢复全体生命点SP×5点,耗MP15点。

复生术 (Resurrect):使阵亡战士暂时借尸还魂(对鬼族无效),战斗后该军队仍损失,耗MP12点。

真实复生术 (Resurrect True):使阵亡战士起死回生(对鬼族无效),耗MP15点。

疾行术:(Haste):使我方一支部队速度加快二级,耗MP3。

大疾行术 (Mass Haste):使我方全体部队速度加快二级,耗MP10点。

迟钝术(Slow):使敌方一部队移动距离变为原来一半,耗MP3点。

大迟钝术 (Mass Slow):使敌方所有部队速度变慢,耗MP15点。

失明术(Blind):遮盖敌人的视线,阻止该部队移动耗MP6点。

祝福术 (Bless):使施法目标获得最大攻击力,耗MP3点。

大祝福术 (Mass Bless):祝福我方所有部队,耗MP12点。

石头皮肤 (Stoneskin):使目标防御力增加,耗MP3点。

钢皮肤 (Steelskın):是强化的石头皮肤术,耗MP6点。

诅咒术 (Curse):使受诅咒者的伤害力减至最低,耗MP3点。

大诅咒术 (Mass Curse):诅咒对方所有部队,耗MP12点。

神圣之言(Holy Word):攻击战场上所有不死怪物,耗MP9点。

神圣之咒 (Holy Shout):威力更强的神圣法术,攻击战场上所有不死怪物,耗MP12点。

反魔法(Anti—Magic):使施法目标不受任何有害魔法作用,耗

MP7 点。

驱散魔法 (Dispel Magic)：解除对目标作用中的魔法，耗 MP5 点。

强力驱散魔法 (Mass Dispel)：解除所有作用中的魔法 (反魔法除外) 耗 MP12 点。

魔法之箭(Magic Arrow)：以魔法箭攻击敌方某一单位，耗 MP3 点。

发狂术 (Berzerker)：使目标发狂而攻击距其最近的目标，耗 MP12 点。

末日法术(Armagedden)：以圣灵之力横扫战场，攻击所有生物，耗 MP20 点。

元素风暴 (Elemental Storm)：魔法元素从天而降，攻击所有战场上的生物，耗 MP15 点。

落石术 (Meteor Shouer)：岩石雨袭击战场上某一地区，伤杀所有附近的生物，耗 MP15 点。

麻痹术 (Paralyze)：使目标麻痹，无法行动或反击，耗 MP9 点。

催眠术 (Hypnotize)：可在战斗中指挥敌方部队一回合，条件是该部队生命小于施法者法力点的 25 倍，耗 MP15 点。

冷冻光线 (Cold Ray)：从对方一部队的躯体中排走热量，耗 MP6 点。

冷冻环 (Cold Ring)：从围绕中心的所有部队躯体中排出热量，但不包括中心点，耗 MP9 点。

破坏光线 (Disrupting Ray)：降低敌方一支部队的防御力 3 点，耗 MP67。

死亡脉动波 (DEATH RIPPLE)：杀伤敌方的非不死怪物部队，耗 MP10 点。

死亡波浪 (Death Waue)：死亡脉动波的升级法术，耗 MP10 点。

屠龙术 (Dragon Slayer)：极大地增强一支部队与龙对战的攻击

技巧，耗 MP6 点。

嗜血术（Blood Lust)：增加一部队的攻击技巧，耗 MP3 点。

死亡复治术(Animate Elead)：使受损或被杀的不死怪物部队复生，耗 MP10 点。

镜像术（Mirror Image)：复制我方一部队的幻象，该幻象可造成与原型同样的伤害，但受到任何伤害就将消失，耗 MP25 点。

防护术（Shield)：使我方一部队受对方弓箭伤害减半，耗 MP3 点。

大防护术（Mass Shield)：使所有部队受对方弓箭伤害减半，耗 MP7 点。

土元素召唤术(Summon Earth Elemental)：召唤土精灵为我方战斗，耗 MP30 点。

风元素召唤术(Summon Air Elemental)：召唤风精灵为我方战斗，耗 MP30 点。

火元素召唤术(Summon Fire Elemental)：召唤火精灵为我方战斗，耗 MP30 点。

水元素召唤术(Summon Water Elemental)：召唤水精灵为我方战斗，耗 MP30 点。

地震术（Earth Quake)：摧毁敌人城堡墙壁，耗 MP15 点。

(2) 冒险魔法

显示矿场（View Mines)：耗 MP1 点。

显示资源（View Resources)：耗 MP1 点。

显示宝物（View Artifacts)：耗 MP2 点。

显示城镇（View Towns)：耗 MP2 点。

显示英雄（View Heroes)：耗 MP2 点。

显示全图（View All)：耗 MP3 点。

检视英雄（Identify Hero)：查看敌方英雄的资料，耗 MP3 点。

召船术（Summon Boat)：召来已方船只，耗 MP5 点。

空间之门（Dimension Door）：可将施法者传送至附近位置，耗MP10点。

入城术(Town Gate)：让施法者回到离自己最近的村庄或城堡，耗MP10点。

城市传送(Town Portal)：施法者可回到任一我方拥有的村庄或城堡，耗MP20点。

怪物识别(Visions)：可预言一支中立军队的数目和最可能的去向，耗MP6点。

驱鬼术（Haunt）：驱使鬼在一个敌人控制的矿区作祟，该矿将停止生产资源，耗MP8点。

设置土元素卫兵(Set Carth Guardian)：在一矿口设土精灵卫兵抵御敌军，耗MP15点。

设置风元素卫兵(Set Air Guardian)：在一矿口设置风精灵卫兵抵御敌军，耗MP15点。

设置火元素卫兵（Set Fire Guardıan）：在一矿口设置火精灵卫兵抵御敌军，耗MP15点。

设置水元素卫兵（Set Water Guardian）：在一矿口设置水精灵卫兵抵御敌军，耗MP15点。

7. 宝物

终极之书（Ultimate Book）：知识+12。

终极之剑（Ultimate Sword）：攻击技巧+12。

终极斗篷（Ultimate Cloak）：防御技巧+12。

终极权杖（Ultimate Wand）：魔法力+12。

终极之盾（Ultimate Shıeld）：防御技巧+6。

终极之杖（Ultimate Staff）：魔法力+6，知识+6。

终极皇冠（Ultimate Crown）：所有技巧+4。

金鹅（Golden Goose）：每天+10000金。

神秘项链（Arcane Necklace）：魔法力+4。

施法者手镯（Caster's Bracelet）：魔法力+2。
魔法指环（Mage's Ring）：魔法力+2。
巫术之叉（Witches Broach）：魔法力+3。
勇者奖章（Medal of Valor）：士气+1。
勇气奖章（Medal of Courage）：士气+1。
荣誉奖章（Medal of Honor）：士气+1。
荣誉之章（Medal of Distinction）：士气+1。
厄运徽章（Fizbin of Misfortune）：士气-2。
雷电钉锤（Thunder Mace）：攻击技巧+1。
铁手套（Arrnored Gauntlets）：防御技巧+1。
防卫者头盔（Defender Helm）：防御技巧+1。
巨人连枷（Giant Flail）：攻击技巧+1。
十字弓（Ballista）：使攻城车进攻两次。
秘密盾牌（Stealth Shield）：防御技巧+2。
龙剑（Dragon Sword）：攻击技巧+3。
力量之斧（Power Axe）：攻击技巧+2。
牧师护身甲（Divine Breastplate）：防御技巧+3。
小卷轴（Minor Scrol）：知识+2。
较大卷轴（Major Scrol）：知识+3。
大卷轴（Superior Scrol）：知识+4。
首要卷轴（Foremost Scrol）：知识+5。
聚宝盆（Endless Sack）：+1000金/天。
聚宝挎包（Endless Bag）：+750金/天。
聚宝钱包（Endless Purse）：+500金/天。
游牧民长靴（Nomad Boots）：增加陆地上移动力。
旅行者长靴（Traveler's Boots）：增加陆地上移动力。
幸运兔子脚（Rabbit's Foots）：幸运+1。
纯金马蹄铁（Golden Horseshoe）：幸运+1。

赌徒幸运金币（Gambler's Lucky Coin）：幸运+1。

四叶苜蓿（Four—leaf Clover）：幸运+1。

真实罗盘（True Compass）：增加海、陆移动力。

水手罗盘（Sailor's Compass）：增加海上移动力。

邪恶之眼（Evil Eye）：使诅咒魔法消耗减半。

沙漏（Enhanced Hourglass）：使魔法持续加2回合。

金表（Gloden Watch）：使催眠魔法效果加倍。

草帽（Skullcap）：所有精神魔法消耗减半。

寒冰斗篷（Ice Cloak）：冰系魔法伤害减半。

烈火斗篷（Fire Cloak）：火系魔法伤害减半。

光之头盔（Lighting Helm）：光系魔法伤害减半。

永恒冰柱（Evercold Icicle）：冰系魔法对敌伤害+50%。

永恒熔岩（Evercold Lava Rock）：火系魔法对敌伤害+50%。

雷光杖（Lighting Helm）：光系魔法对敌伤害+50%。

蛇环（Snake Ring）：祝福系魔法对敌伤害+50%。

圣十字（Ankh）：复活、重生魔法效果加倍。

元素之书（Book of Elements）：使召唤魔法效果加倍。

元素指环（Elements Ring）：使所有召唤魔法消耗减半。

神圣饰物（Holy Pendant）：使队伍不受诅咒魔法影响。

自由意志饰物（Pendant of Free Will）：使队伍不受催眠魔法影响。

沉着饰物（Sereenity Pendant）：使队伍不受发狂术魔法影响。

视觉之眼（Seeing—eye Pendant）：使队伍对致盲术免疫。

运动饰物（Kinetic Pendant）：使队伍对麻痹术免疫。

死亡饰物（Pendant of Death）：使队伍对神圣系魔法免疫。

拒绝魔杖（Wand of Negation）：使队伍对魔法驱散术免疫。

金弓（Golden Bow）：使射击能力不受障碍物影响。

望远镜（Telecope）：使探险时视野+1。

政治家羽毛笔（Statesman's Quill）：收买野外部队花费减少10%。

巫师帽（Wizzad's Hat）：魔法持续时间增加10回合。

能量指环（Power Ring）：每天魔法点数恢复2点。

军火马车（Ammo Cart）：提供无限弹药。

税权（Tax Lien）：每天减少收入250金。

可憎面具（Hideous Mask）：阻止野外小股部队加入。

无尽硫磺袋（Endless Pouch of Sulfur）：硫磺+1/天。

无尽水银瓶（Endless Vial of Mercury）：水银+1/天。

无尽宝石袋（Endless Pouch of Gems）：宝石+1/天。

无尽木材（Endless Cord of Wood）：木材+1/天。

无尽矿石车（Endless Cart of Ore）：矿石+1/天。

无尽水晶袋（Endless Pouch of Crystal）：水晶+1/天。

长钉头盔（Spiked Helm）：攻击技巧+1，防御技巧+1。

钉盾（Spiked Shield）：攻击技巧+2，防御技巧+2。

白珍珠（White Pearl）：魔法力+1，知识+1。

黑珍珠（Black Pearl）：魔法力+2，知识+2。

魔法书（Spell Book）：使英雄可以学会魔法。

黑暗王朝/未来战争

Dark Regin：The Future of War ★

故事背景

27世纪，银河系爆发了内战，帝国控制了珍贵的水资源和上千个星球的命运，但是遭到了自由卫士的反抗。帝国发明了一种毁灭性武器，可以在几秒中内摧毁整个星球。只有一个据说在Strata星系的战争中遭遇飞船事故的科学家掌握着使人类生存下来的秘密。游戏者将扮演一支远征队的队长，必须到达战火中的帝国心脏，救

出这个科学家，击败威胁你的各种势力，才能拯救银河系的命运。

操作键一览

先告诉大家一点，这个游戏其实是可以在中文 WIN95 下运行的。虽然在安装的时候提示必须要英文 WIN95，但是只要把安装过后的文件拷到中文 WIN95 的同样目录下就可以毫无困难地运行。

组队：用 Ctrl 加数字键可以将选定的单位进行编组。另外有一个新加进去的功能是重复编组，方法是选定单位之后按 Alt 加数字键。所谓的重复编组意思是这一部分队伍既可以在用 Ctrl 键编组的队伍当中，也可以单独成为一组，这样玩家在有选择地前进的时候就非常方便。

制造菜单：按“B”键。

选项菜单：按“ESC”键。

路径设定菜单：按“P”键。在这里可以给你的部队设定好行走的路线和行走的方式。另外还有一种更简单的办法是选定部队之后再按住“TAB”键不放，直接用鼠标点出要走的路线就行了。放开“TAB”键，部队会自动开始前进。

命令菜单：按“O”键。

特殊功能菜单：按“～”键。

另外在游戏中按 F1 可以得到所有键盘功能表。

暂停：按“Pause”键。

退出：按“Shift+Q”。

自动截图功能：在游戏中按下“Print Screen”可以存下当前屏幕上的图象。

换音轨：用“+”和“-”来切换音轨。

攻击：“A”键。选定单位之后，按“A”键，然后再指向目标的位置。这个功能主要是用来攻击那些没有给玩家显示出攻击光标（红色的十字架）的东西，比如盟军或是中立者的部队、变形后的部队或是你确定敌人目标所在的位置。

原地攻击：选定单位后按“Shift+A”，再指向目标，只要目标在部队的攻击范围内，部队即可自动开始攻击，同时自己停在原地不动。这样避免了冲得太前面而和敌人大部队遭遇。选择目前屏幕上所有单位：“E”键。

保持队形移动：选择单位后按“F”，这样当部队到达目的地之后将重新组合成选定时的队形。

回到主基地：按“H”键屏幕将回到主基地。

特殊功能：按“I”键激活选定单位的特殊功能，比如选定渗透者（Infiltrater）再按“I”就会开始“变形（Morph）”功能。

自爆：选定 Tachion Tank 后，按“Shift+D”可使其自爆。

强制卖掉水：在《黑暗王朝》里最重要的资源就是水。右下角蓝色的色条表示你的水库，当每一次集满后就可以卖掉 3000 块钱。但是当你实在等不及了，按“Shift+L”就可以把现在的水强制卖掉，但是这样会少得 500 块钱。

寻找交锋地点：有时你的基地或是部队和敌人遭遇，但是你并不知道在哪里，按空格键，屏幕就会自动切换到出事地点，以便玩家作出最快的反应。

强制移动：当你选定一个单元后，如果想要移动到某一地点，而这个地点又已经被某个建筑或其他单元占领了，这时你的光标将会变成攻击光标或选择光标。按“M”键，再按到目标地点上去，即可成功到达地点。

选择下一个单元：按“N”键可以依次切换你所有的部队。

修理/治疗：按“R”键可启动机械师（Mechanic）和医务人员（FieldMedic）的医疗功能。

它还可以用在受损的战斗单元上，使他们自动回到最近的战地医院（Field Hospital）或维修站（Repair Station）接受治疗或维修。

终止当前行动：选定单元后按“S”键可终止次单元目前的行动。

战斗机充弹：按“W”键可使选定的战斗机返回基地充弹。

分散部队：部队在一起行动时很容易被敌人的大规模杀伤武器攻击。按“X”可以使部队分散行动，而且分散之后他们还可以继续执行攻击的命令。不断按“X”可以使部队不断分散。

设定集结点：选择一个制造厂再按“HOME”键，然后再在地图上的某一位置点一下。这样此制造厂生产的所有东西都会自动聚集到那个地点去。另外在选择了修理工厂或充弹厂后按“END”键，在地图上选一个点，这样所有维修完毕或充弹后的单元都会移动到这个地点去。

游戏虫手记

玩过《三国志》、《命令与征服》等实时战争模拟游戏的玩家一定知道，最终游戏的结果取决于你的金钱数。钱越多，兵种就越多（或是武器越多）。游戏按照积累金钱和招兵（卖武器）进攻的程序发展就行了，而少有智谋的应用。而在《黑暗王朝》中，兵越多，则效率就越差。所以你需要的是善用智谋，出奇制胜，而非人海战术。游戏中，地形和环境对战斗的影响就更真实了，而且需要注意地形会因为战火的影响而改变。

多种类型的谋略是该游戏的最大特点。你可以利用地形打埋伏；可以“抓舌头”，把策反器绑在他身上，派他回去搞破坏；可以利用间谍窃取敌人正在发展的技术，建造外表和敌人一样的作战单位以假乱真；你还可以将34种具有极高AI的作战单位，设置成不同级别，指挥他们执行警戒、袭扰或是自杀性的核攻击等任务。《黑暗王朝》支持Modem对战，8人网络对战和4人Internet对战。此外，游戏还提供地图、任务编辑器、作战单位等。同时AI也可改变。

如果你是实时战争模拟游戏的狂热爱好者，对《三国志》、《魔鬼争霸》、《命令与征服》总有一种意犹未尽之感，觉得同真实战争有一定的距离，期望展示你运筹帷幄的本领，那么《黑暗王朝》将是你的最佳选择。它将在战争的真实性、智谋的运用、战争的内在规律等方面让你过足一把瘾。你还等什么呢？

游戏攻略

第一关　大扫荡

此关开始，你的部队（一小股步兵）落脚在左下方的一个导航点，你举目四顾，哇！这是什么地方呀！这是《暗黑破坏神》的阴暗角落吗？这里显得很寂静，只听见虫子与什么东西的怪叫声。

好，既来之，则安之。沿着峡谷走……嘿，这是什么人，长得怪怪的，喔……哪些是火星人？……你怎么知道的……那么我们是在火星上罗？看来，那些火星人是不怀好意的，它们向你的步兵们开枪。人不犯我，我不犯人，人若犯我，我必犯人一打！你的手下都掏枪还击。

来到第二个导航点，航标灯开始闪亮，太空船又运来几个步兵。再折向左上角导航点，又得到一批援军。

往左，消灭一批敌人，再往右，那右上角有批敌军正在猖狂地攻击我军的一个基地一哇哇哇！一你气得头上的五角星直冒火，激光冲锋枪一阵乱射。

第二关　基地防御战

到达基地后，你将矿车（Exploitor）移到右侧“火山口”（矿坑），矿车将变形成为采矿井架。将基地左侧环形山中的三个天线间的三个步兵移到山口，再把基地旁的三个步兵移过去与他们汇合，这支部队便在这里守株待兔，等一会儿敌人的太空船将会在那里空投士兵。当钱足够了，修建一个SCI－PAD这时武器莱单上会增加地雷（SENTINEL）选项。另外，在“2”栏，可以进化武器和士兵——要尽快进化，以增强战斗力。迅速生产地雷，并在基地下方布雷——又是守株待兔。

接下来，修建ROBO－FTR，生产重装机兵。这些重装机兵虽打不过敌人的强力部队，但对付其普通步兵则是轻而易举的。矿石采完后，矿车也“收刀”待命，你迅速地侦察出在右上角的第二个矿坑，将采矿车移过去，继续增长你的金钱。另外，在左上角又找到第三个矿坑。

大战前的宁静。

敌军的强力部队一窝蜂从你基地下方冲上来，但被你预先埋设的地雷阵炸得人仰马翻。敌人这一波攻击过后，仅剩下南方矿坑周围的几个小兵，你也倾巢出动剿灭那几个小兵，增援部队到达，本关胜利。

第三关　恐怖城堡

这一关我军左侧是盟军，你在保卫你自己的基地的同时，还必须保证盟军的基地也完好无损。

战斗一打响，你就大量生产地雷，并在两个基地周围布雷，可将地雷布过桥，而在基地左侧则要地雷密布——敌人将不断地从那个方向来偷袭。这些盟军虽然需要你去保护，但他们却不但不给你一分钱，而且还要与你抢金矿（让你口吐鲜血）。

在基地有一定防御能力时，要修建ROBO－FTR，生产一批重装机兵。基地左侧的那个矿快被采完时，你赶紧过河向右，又找到一个矿点。最好在行动时带上一部矿车，以免这个矿点被盟军抢走（敌人抢走还可以夺回，盟军抢走你就只能干瞪眼）。ROBO－FTR升级后，就能生产大炮（Firestorm）了，生产大炮虽然需要用生产两个地雷的钱，但地雷只能炸三次，而大炮的火力无限。另外，大炮还有对付空中目标的能力。于是你打算今后主要部署大炮在基地周围作为防御阵地。

初步的作战经验已经告诉你，要集中优势兵力才能进攻，如果只派少数兵员，则是送羊入虎口——浪费兵力资源。另外，那些火星人狡猾狡猾的，根本不受“诱敌深入”战术的当。

你开始大量生产重装机兵、步兵和大炮。然后过河往右上通过一个山口，进入战区中部，夺取那里的矿坑群（集中在一起的三个矿坑），使你有足够的钱生产大量部队。你还在新建的矿井附近配备了几门大炮，以对付从地面和空中来偷袭矿坑的敌人。这一战役，敌人的基地在左上角，此战役不需要消灭全部敌人，只要将敌人的主基地摧毁即可胜利过关。

第四关　防守反击

战役一开始，我们来到了一个天气晴朗，鸟语花香的地方。这里是被河流分割成许多岛屿的“锦秀江南”。先在基地左侧矿井竖起井架，然后又探得基地右侧也有一个矿坑……在基地正前方、斜左方和斜右方，都是通往它处的“战略通道”，你在这几个地方安放一些大炮，在井架旁要布署两三个步兵对付从空中来轰炸井架的火星人。

建筑物升级后，能生产侦察机（Ospreyiv）和自行火炮。

在战区的各个交通要道，敌人都布署了大炮，为了不浪费兵力，应避免四

面出击。因此，需要找到一条较佳的进攻路线——从基地右侧道路出去登上另一岛屿，找到两个矿坑，部队就选定这条路为今后的进攻路线。重装机兵近战能力很强，自行火炮可以攻击远程目标，步兵可以防御空袭——因此，由这三支人马组建的三军联合部队，应当是进攻战的主力。

敌基地位置在我基地正对的北方，摧毁它，战役即胜利结束（不用消灭全部敌人炮台）。

第五关　找寻遗迹

此战役有两种战法：一是“血战到底”；二是“暗渡陈仓”。

先说“血战到底”——先用大炮封锁正前方的道路，防御偷袭之敌。然后组织兵力抢占基地左侧出口外的一个矿坑。在保护好基地内、外的两个矿坑的同时，大量生产部队。当资源耗尽时，部队数量也差不多了。进攻部队开始在基地左侧出口外的那个矿坑处集结，火星人的基地在正北面。摧毁它后从那里往西，登上一个狭长的岛屿。沿长岛往下，找到一个人类部队（叛军）基地，将其摧毁后来到左下角，找到“黄金”遗迹，胜利完成任务——说时容易做时难——那战斗极其惨烈！一特别要注意叛军的空军数量惊人。

再说“暗渡陈仓”，我军做好基地防御后，先生产一架侦察机，将进军路线侦察出来，接着生产一支由步兵和重装机兵组成的“合成军”——然后在你的带领下，尽量避开敌人重兵把守的基地，同时少与敌人恋战，直赴战区左下角找到遗迹……嘿嘿……这才叫做“轻松过关”……

第六关　走出迷宫

据可靠情报：火星人抓住了一批人类步兵战士，准备进行洗脑，以同化成火星人的部队。因此，上级派你前往火星人的一个秘密基地，将那帮人救出。

你率领一支突击队，来到秘密基地中，打死一个卫兵后，转向右方，解救出一个“死胡同”中关押的七个步兵（要尽量避免他们伤亡，后面还要靠他们替你卖命）。

继续往右走，又找到两个关押步兵的“死胡同”……

在第三个“死胡同”中解救出步兵后，回来到交叉路口往下。到丁字路口往左走，走到底沿墙往下，消灭几个火星人后走到底转右……

在途中消灭了敌人一支强力部队，来到右侧转弯处往上走，又在一处房间里解救一批步兵。出房间后往北，往东，往南，往西，终于到达太空站，一艘

太空船及时赶到。

第七关　双基地对双基地

这又是一个黑暗大地，在这个大地上，有我军与盟军基地各一个。你在保卫我军和盟军基地的同时，还要着手摧毁火星人的两个基地。

我军修建了雷达站（Research－Bar），新发现的矿坑可以很容易地在小地图上标示出来。

敌军基地在左上角和右下角，你注意到在右下角的敌基地在一道山梁后面的山弯里，地势险要，易守难攻。当然，你的总的作战方针，还是集中优势兵力，各个击破……

先率军攻下地势不怎么险要的左上角的火星人基地……然后在各个新发现的矿坑上竖起井架，加速军力生产，经过浴血奋战，最终取得胜利。

第八关　空中力量

战役开始时，我军除主基地外的两处早期废弃的基地（火星人真是疯了？）正受攻击，可以不去管它，但你最先应完成一个小任务——迅速找到我方失去联系的人员——如不及时完成这个任务，战役将宣告失败。

我军的侦察机这时能升级为可投弹的攻击机，你可以生产几架侦察机派往基地左边进行侦察，并探测出那些失散的散兵游勇。在左边进行侦察，并探测出那些失散的散兵游勇。

你注意到战役开始时上级给了几架医疗飞机（MEDI－CRAFT），后来建筑物升级后也能生产这种飞机。这种飞机能对其它飞机和建筑物进行修理，如果你的基地被偷袭的敌人攻击起火，可用这种飞机进行修理——在你的基地上空维持几架这种飞机，对保护你的命根子基地有很大好处。

火星人的基地在左下角和左上角，你按照距离你基地的远近来制定攻击方案——先摧毁左下角敌人基地，然后再打掉左上角的……

第九关　消灭海绵生物

火星人为了使部队在战斗行动中有充分的补给，在战区的许多地方饲养着一种叫 INCUBAR 的海绵状可食生物，你必须找到并消灭它们，以切断火星人的生命线。

在战区右上角和右下角各有一个敌人的基地。你当然也得“顺便”将它们摧毁……

这一地区的矿坑还是比较多，在搜索海绵生物的同时，也能找到不少矿坑——真是一举两得。

第十关 施瓦辛格

这场战役在建筑物及兵种升级后，可制造出特种兵（S. A. R. G. E.）—这是一些抽着烟斗，扛着重机枪的赤膊上阵者——看上去简直就是一帮施瓦辛格——他们生命力强，对空能打飞机，对地既能远程攻击，又能近程杀敌——对付那些过去看似强大的火星人强力部队，不费吹灰之力。

多多生产特种兵——他们虽贵，但能以一当十，有这种兵种，还愁不能过关？敌基地在我基地正对的下方——左下角。让特种兵去争取战斗的胜利吧！

第十一关 迷宫营救

据可靠情报，火星人又捕获了一批人类步兵，关押在一个秘密地下基地中，还是像上次一样，准备洗脑同化……

你率领一支突击队抵达了那个火星人基地……

在路口转左，到另一路口转身往北直走，在路的尽头有一道门，进到屋子里救出所有在押步兵。出监狱后找路往迷宫左上角方向前进。据情报表明，在右下角有敌人重兵防守，因此，你决定不去那里“自投罗网”。

在突击队行军途中，遇到敌人后，点击行动菜单中的“五角星”可以激励部队士气，被激励的士兵头上都冒出了五角星，并战斗力大增。

在迷宫左上角，找到太空站，从那里登上上级派来接应的太空船。

第十二关 勇士出击

这场战役是在“金银岛”上展开——矿坑特多，这就方便了我军生产大量的特种兵——看那些赤膊上阵的施瓦辛格们用电磁波重机枪“杀火星人如麻”！

在战区右上角和右边线的中间偏下的地方各有一个火星人的基地——摧毁那两个基地，即可完成战役任务。

第十三关 鸟语花香

这个战区又是阳光明媚的“锦绣河山”——不过，这次不是叫你来游山玩水的，而是面对一个十分残酷的战场。在第一个白天敌人不会立即前来攻击，趁此机会先派采矿车到基地右上方不远找到一个矿坑立上第一个井架。然后在天黑之前升级并造出七八门大炮，在井架一线防御……到了晚上，敌人出来骚扰，被大炮消灭。

下一步是升级造出特种兵……恭喜你刚才发现的是个含金量很高的富矿，你可以借此生产出一大批特种兵来！特种兵先不要出击，那是为了将来作进攻用。先生产七八个特种兵在基地旁对付敌人空袭。然后要在基地本岛的右侧的两个路口建立由大量大炮、远程炮、地雷组成的防御阵地——敌人将会有袭击队蜂涌而至。

原来基地左则那个好像是“死火山”的矿坑，后来突然成了“活火山”(这种现象经常会发生)，也被你竖起了井架。后来，在基地右侧的出口和基地下方又发现了两处矿坑——接下来当然是惨烈的矿井防御战。在保卫矿井的同时，不要忘了大量生产特种兵——当你生产出50来个特种兵时，你的出击时机到了……出发前，先生产机架飞机，侦察出火星人在左下角和右下角小岛上各有一基地。你的任务当然是将它们摧毁……

第十四关　迷宫喋血

这一次，你只身一人在火星人的某个地下基地中救出了在战争中被火星人抓走的几个步兵——当你在一间屋子里消灭了最后两个卫兵时，你得意地笑了。你率领众人冲出房间，转弯抹角来到迷宫中部——你刚才就是从那里一个房间里的暗道出来，进入这个基地的——你打算原路回去。

终于看见那个房间的门了……

正当你要跨进去的瞬间……突然，枪声大作，无数的火星人如潮水般地涌了出来……天哪！……你下意识地感到情况不妙——“快撤！”——你对众人喊道。

说时迟那时快，卡嚓一声，你身边的一位人类步兵已经身首异处，同时，你感到有好几把砍刀正向你头上挥来……

完了！——这念头一闪而过，你心头一紧，一下激活了你的肾上腺素……嘣嘣嘣！……那几把刀砍在冰冷的地上——砍了个空！——你已经电光石火般地逃得无踪无影。你疯狂地逃窜着，身后留下了慧星尾巴般的虚影。你的脑海里几乎是一片空白，而只是你的双腿在不暇思索地载着你狂奔。

叭！——你撞在一面墙上，差点昏过去！

你抬头一看——哎！怎么又回到了刚才救出众人的那个房间——不过，那些步兵可能已经全军覆没——你发现你的武器和干粮已经不知在哪儿丢失了——留得青山在，不怕没柴烧——必须赶快找路回去。

你先静下心来，然后环顾四周——这时才发现这间屋子的右则有一条狭窄

通道。当你沿着新发现的这条道一直走到达最底部时，发现这里有间屋子……里面是太空站！

当收到信号来接你的太空船抵达时，你想：如果当初不出那间屋子，而是从那条狭窄通道直接来这里的话，胜利完成任务可以不费一枪一弹，且人员无一损失……真后悔啊……

不过……字幕提示你找到了……哈哈！——找到一种终极武器——这算是对你“失血”后的补偿吧？

第十五关　终极武器

这次我军在中部的一个小岛上——这是地理位置最差的一场战役，又是殊死决战的最后一关。战斗一开始，就不断有火星人来空袭。

火星人有三个基地，分别在左上角、右上角和右下角。

你正打算做好打持久战的准备，这里突然一士兵来报告：“天上有不明飞行物”——你出来一看——乐了！那个黑色飞碟不就是在火星人迷宫里找到的终极武器么，你赶快生产了机架医疗飞机跟在终极武器后面打仗玩……你用终极武器将残暴的火星人轻而易举地赶出了这个麻麻叉（MMX）多媒体星系。

当你得知火星人已经逃到 PII 高能星系时，你决定将你的“硬件”升级——因为你知道新的战斗就要开始了。

帝国时代

Age of Empires　★

一个美国佬几年前扬名四海，因为他告诉大家，人类的未来将会因文明的不同而导致战争，他是一个地缘政治学家。今天，又有一个美国佬想让全世界相信，我们的历史起源于各个文明之间血与火的洗礼，同样他的大名随着“比特”传播得更远，他是一个电脑游戏的创作者！看到他的成功，以至我想，今后的哲学家亦或政治家等等，是否把自己的思想通过电脑游戏的方式表达出来更容易为世人接受？

他的大名是 BRUCE SHELEY，现在在“微软公司”的大旗下摇旗呐喊。中国的玩家对这个名字可能有点陌生，但如果我告诉你，

他是《文明》系列的主创人员，你是不是觉得距离近了一些？如果我再告诉你，他是《帝国时代（AGE OF EMPIRES)》的设计师，你是不是会……？

哈哈，你是不是会摇摇头对我说：真是对不起，我没有听说过《帝国时代》？

什么！如果真的被我不幸而言中，我只能十分后悔没有更提前一点通知你。

此款《帝国时代》是由 ENSEMBLE STUDIOS 制作，微软公司发行，它是我所玩过的游戏中，画面最精美的（当然，精彩的绝不仅仅是美工）！我的结论是：这是一个精美到使人忘记对电脑的 AI 进行评论的游戏！！！在玩游戏的第一天，我常常像看电影一样去欣赏细节，如指挥一群猎人与大象搏斗并将其分解、注意农夫采摘浆果时背部曲线的起伏、让金马拉的战车在原地转圈以体验当导演的快感等等，而忘记了游戏的终极任务是用我所发展出来的文明去征服其它的文明，所以往往当我陶醉在自己建设的和平家园中时，却被四面掩来的敌人杀得落花流水、不亦“苦”乎！

除了令人赏心悦目的画面外，我们不要忘记这还是一款非常出色的即时战略游戏。

由于创作者 BRUCE SHELEY 是靠《文明 I》成名的，所以在《帝国时代》中不可避免地留有《文明 I》的踪影，但是它已不再是那种回合制的战棋游戏了，而是吸取了《C&C》系列和《魔兽争霸》系列优点的即时战略游戏。玩家可以更自如地进行生产、建设和战争，这就极大地增强了游戏的耐玩性。

游戏的发展过程遵循了《文明 I》的理念，即“科学技术是第一生产力”。玩家在一场漫长的战争中，一般每一关都要经历石器时代、工具时代（金石并用）、青铜器时代和铁器时代。在具备了一定的物资积累并开发修建了一些必备建筑后，玩家就可以进入下一时代，进入新时代后，由于文明的程度提高，玩家就可以进行新的科

研、建设新的设施、培养新的兵种，同时敌人也逐步变得更加强大。在这个过程中，你将亲身体验到社会的发展，从用石刀、石斧与狮子、鳄鱼搏杀到乘坐战车攻城掠地，从修建原始的窝棚到耗费巨大的人力物力筑起“世界奇迹”，从懵懂无知到金属、火器的广泛应用，从自由自在的部落民到政府、宗教势力的强盛。总之，人类从远古到进入封建社会之前的这一段历史，通过各个文明之间的征伐淋漓尽致地表现了出来。在某种意义上，《帝国时代》完全可以作为历史教科书的补充教材。

游戏的操作界面可以说是相当友好，界面下方的建筑物图标和建筑物里培养各种人员以及进行科研的图标都十分简洁明快。需要注意的是，点击建筑物后出来的图标可能有上下两排，上面是可以实际生产的，下面是可以进行研究的项目，一些研究将影响到其它建筑物的能力。建筑物和人的生产方式也可以用热键，这一点和《魔兽争霸》是非常接近的。以修最基本的“民居”（House）为例，首先用鼠标选中一个“村民”，按“B”再按“H”，此时鼠标变成“民居”的图标，移动鼠标到想修建民居的地方按左键即可。再教你一个小小的技巧，按住 SHIFT 键不放，就可以连续地设置图标了，否则想修一溜儿城墙可够你挠头的。对人的操作与《魔兽争霸》也非常接近，用鼠标左键选人，也可按住左键拖动选一批人且没有数量的限制，可以用 Ctrl＋1～9 对选定的单元进行定义，用 Alt＋1～9 立即显示该单元。至于所有的工作都可以用右键搞定，无论是指挥士兵进攻某一目标、让牧师对指定建筑物或人进行转化、还是让村民从事各项劳动，只要对准目标轻击右键，剩下的就让电脑来完成吧。比如，选定“村民”后，用右键分别点击野兽、树木、果树等，村民手中的工具会自动转换成标枪、斧头或篮子。再提示你一个小小的技巧，很多玩家都非常讨厌即时战略游戏中选定人物后出现在人物上方的生命线，在《帝国时代》中你只要点击下方的一个叉即可将其取消，那感觉，可就真的像在看一场电影了……

至于《帝国时代》的详细玩法，我想就是写几万字怕也不能究其极，所以只能给大家提供一个指南，精妙之处还要靠自己去品味了。这里为大家介绍《帝国时代》的一般玩法，玩不过去不要紧，文后付有“必杀绝技”!

游戏攻略

首先，我们要选择一场战争。游戏分单一战场模式和连续战役模式。在单一战场模式中又有两种情况，一种是你在连续战役中已通过的关卡，游戏会自动在关卡清单中列出供玩家随时赏玩；一种是“任意地图单一战场模式”，玩家要做的是选择地图的大小（有极小、小、中、大、特大），场景中各种地形的比例（包括沙漠、平原、山地、水域等许多），所拥有的文明类型，敌对的文明数量及类型等，当你决定了这些基本条件后，电脑将会自动生成一个新地图，永远给你新的体验，令你百玩不厌。

其次，明确我们的胜利条件。在连续战役中，一定要仔细阅读胜利条件。比如某一关要求积累 1000 单位黄金，而陆地上的黄金消耗殆尽后，唯一的途径就是和敌人的港口进行贸易，假如你威风凛凛地冲上前去将敌人砸得稀巴烂，嘿嘿，（你不要怪我笑得太阴险）……。如果你是自己选择的关卡，还有四种胜利方式备选。第一，毫无疑问，就是杀光、杀光、杀光，这是我现在唯一选择的方式，是不是有一点嗜杀成性？建议 18 岁以下少年禁用；第二，搜集所有的手推车（其实是像手推车的 Artıcraft，只要我方派人接触一下，以后就可以直接控制它的行走了），再保持两千年的时间（当然是游戏里的时间）。任何一方在搜集全后，电脑在右上角会给所有的玩家一个提示并开始计时，这一点在联机对战时尤为重要。一个卑鄙的建议是，找到所有的 Artıcraft 后让它们回基地集合，再密密麻麻地修围墙把它包起来等待时间 的流逝，或是统统上船找一个最偏僻的角落躲起来；第三，占有所有的废墟（Ruıns，就是地图上一堆石头围着一个水池的建筑，也是只要碰一下就占领了），并保持两千年（电脑同样给出提示）。这是一个难以投机取巧的条件，因为不能移动并保护起来，非常容易在第 1999 年的时候被敌人碰到了其中一个而让你捶胸顿足；第四，修建一个奇迹（Wonder）并保有两千年。前提条件是，基地修到了最高级，且有大量物资储备。修建的速度比较慢，没有 30 个工人我是不会开工的，唯一的好处是“扛揍”。记得我在一次 Deathmatch 中（死亡对决。电脑提供的一种单一战场游戏

模式，甫一开始，玩家就拥有了几万木材、食物，几千石头、金子，绝对不会为物资犯愁。一上来便穷兵黩武，疯狂地建筑升级，成军团地生产士兵准备决战。配合以“全部消灭”为唯一条件，则最适合C&C类的疯狂级的高手们了。选定的胜利条件为标准模式（Standard，前述四种条件皆可，这也是游戏的缺省配置），出于对敌人的“敬仰”，采用了一个极稳妥的办法，就是用最快的速度进行建筑升级并大量生产工人，把基地用两道城墙围起来，再在墙后修建十几个防御塔，然后50个工人一起建奇迹，建成后敌人大举入侵，我方每一个塔后面用两、三个工人维修，熬过了两千年，胜利!!此时，我方尚无一人离开家园一步，全靠“仁义”统一了天下。

最后，我们来纸上谈兵，简单模拟一场通常条件下的战争，供新手参考。

游戏一开始，我们只有一个镇中心（Towm Center）和三个村民(Vukkagers)，先让村民建设两个民居(House，是生产工人和士兵的前提)，然后就派他们去寻找食物(Food)。此时我们有两种获得食物的方法，狩猎或采集，一定要先去采集浆果树，就是又圆又矮有红点的那种，这会为我们赢得宝贵的时间，因为它既不可能像鹿一样跑得很远，又不会像猎杀狮子时不知道谁将成为谁的“食物”。

不断地生产村民，大部分村民去采集果实，留几个建民居然后在附近砍树。再生产两个村民，一个向地图的中心位置稍稍前进，建一个兵营(Barracks)，生产两个石棍兵以防备敌人的骚扰；另外一个村民在附近寻找一处有树木和石头的地方建设一个储藏站(Storage Pit 金子、石头、木材、动物都可以放进去)缩短运输周期，然后可以派两个人开采石头，两个人开采黄金，为将来建防御塔(Tower 只需要石头)和生产牧师(Priest)做准备。

等到食物积累超过500以后，立刻进化到工具时代。首先要建设一个马厩(Stable)，因为要在马厩里培养一个侦察骑兵(Scout)来迅速打开阴影。侦察骑兵速度快、视野大，并且不会主动攻击敌人。但你可以主动用它截杀敌人的村民来迟滞对方的建设速度。在发现海边的时候，要立刻派一个村民去建港口，选址要在看得见鱼儿跳跃的地方，因为我们要靠发展渔业来保证食物。建一艘鱼船只需要50木材并节省了村民，建三至五艘非常合适。与此同时，还有一个非常重要的建筑物就是农场，它有两大作用，一个是可以用木材建农场以获得稳定的食物来源；一个是进行“轮子”(Wheel)的研究，在一些文明中，学会“轮子”可以造出十分漂亮的战车(Chariot)和战车弓兵(Cchaiot Archer)，更

主要的是，村民的移动速度将因此提高30%，这可是关系到生死存亡的大问题。

现在判断一下地形。如果以海洋为主，此时要全力发展海军，修建三个以上的港口同时造军舰。在基地和沿岸修筑4、5个箭塔防止敌人登陆偷袭。如果资源不够可以造运输船掩护村民在防守薄弱的岛上登陆。总之，一切的目的就是为了不断地建造并升级军舰直到你完全控制了制海权，余下的胜利是唾手可得的。

如果以陆战为主，那就尽可能早地在地图中间的战略要地至少建两个塔，多多益善，用城墙围住予以保护，这样足以抵挡敌人小规模的进攻。在其他敌人可能通过的次要路口则用围墙完全封闭，以确保我方空虚的后方不被敌人袭击。同时在后方的空阔地建一个粮仓（Granary），一来进行塔的升级研究，二来在周围盖几个农场以保证不闹饥荒。

打退几次进攻后，积累的物资足够第二次升级之用。进入青铜时代后，就可以从“以经济建设为中心”转向“以军事斗争为中心”。在中间地带大规模扩张军事力量，修建7、8个塔用以消耗敌人的有生力量。大量生产三种战斗人员：骑士、投石车、牧师。骑士的作用是利用速度优势牺牲自己与敌人投石车肉搏保护箭塔不受伤害；我方投石车威力惊人可以协同箭塔防御；牧师借助宗教的力量是最神奇的兵种，不但可以为我方士兵疗伤，还可以在阵前敦促敌人“起义”，大大减轻我军防线的压力。

进入铁器时代，将各种军事研究发挥到极至。派骑兵到敌阵中引诱敌人到中间的我方“箭塔阵”中领死，或是利用敌人投石车发射慢的特点，让敌人互相攻击。在此之后，我们的牧师在强有力的部队保护下，一路哼着小曲，将敌人的建筑物和士兵一一感化，偶有死不改悔的敌牧师、箭塔之流，就用投石车将他们逐个送到“仁慈的主”那里去接受再教育。

如果你还是觉得挠头，那我就只好把压箱底的“不传之密”拿出来了！谁让我前边嘴快答应你了呢！

现在你翻到本书下篇，那里有你所需要的秘技。

☆ 角色扮演类

暗黑破坏神

Diablo ★

故事背景

Leoric，来自北方王国 Westmarsh 一名勇敢的战士，他周身围绕着神圣的光环。到这里后，他自立为国王，并选定在距 Tristram 村不远处建造城堡。在城堡旁边有一座古老的大教堂，那里有神秘的强大力量。因为 Leoric 统治得法，并保护人民抗拒黑暗力量，所以 Khanduras 大陆的人民很快接受他为真正的君主。随着时间的推移，Leoric 的心理发生了变化——他开始变得多疑，怀疑他最可靠的大臣阴谋叛变，并且认为朝廷已经十分腐败，他开始只信赖大主教 Lazaus。出于对权力的追求和对故乡的怀念，他准备发动对 Westmarsh 大陆的战争，命令他的军队和大臣全部投入战争。过不多久，Leoric 唯一的儿子 Albrecht 失踪了，他极为震怒，这件事也使他失去了理智。他认为是 Tristram 的村民绑架了他的儿子，以阻止他对 Westmarsh 发动战争。在寻找 Albrecht 的过程中，他摧毁了村中许多东西，并固执地认为是村民把 Albrecht 扣了起来。

正当 Leoric 打算把整个村庄摧毁时，他的军队在 Westmarsh 王国战败的消息传来。Leoric 的军队长官——伟大的英雄 Lachdanan 带领一些残余的战士回到了 Tristram。他看到 Leoric 已经完全失去了理智，苦谏国王不要滥杀无辜。Leoric 不听劝阻，反而指责 Lach-

danan 背叛了他，并命令卫兵杀死 Lachdanan。由此，Lachdanan 的战士和国王的卫兵在教堂的大厅中爆发了一场大战，并且战斗一直延续到地下的迷宫中。最后，Lachdanan 杀死了 Leoric，对于这件事，Lachdanan 一直心怀愧疚。同时，国王死时邪恶的诅咒一直萦绕在他的心头……

游戏技巧

关于操作

《暗黑破坏神》的操作都是通过鼠标来完成的。鼠标左键用来指明行动方向，与 NPC 对话，更换装备以及攻击敌人；鼠标右键用来使用各种魔法。在画面下半部分有若干按钮，通过它们可以了解、控制游戏主角的各项能力，下面对这些按钮做一简介：

1. Char——特性按钮（快捷键为 C）。按下这个按钮可以让你了解人物的各项参数等级，包括以下几项：

强壮（Strength）：此项系数越高，攻击力超强，而且某些装备也需要强壮的体力。

法力（Magic）：关系到可学魔法种类的多少。

敏捷（Dexterity）：敏捷值越高，移动速度越快，命中率也就越高。

活力（Vitality）：拥有强大的活力，不仅可以增加生命值，能够更频繁地做出动作，人物的攻击力和防御力也会有相应的提高。

升级潜能（Points to Distribute）：通常这个地方是空的，只有当人物升级时，这里才会出现数字“5”，意味着你获得了 5 点潜能。你可以根据自己的需要，把它们自由地加到以上四项指标中去。本游戏中的升级是这样的：游戏过程中，当 Char 按钮的上方出现一个红色的、画有十字、标着“Level UP”字样的方块时，证明你已经达到升级所需的经验值。此时用鼠标右键点击这个方块进入 Char 菜单，再按上述方法处理获得的潜能，升级就告完成了。应注意的是升级时要集中优势“力量”，增补重点环节，切忌“吃大锅饭”，平

均分配潜能。

生命值（Life）

魔力值（Mana）：决定你使用魔法的次数。

Armor Class（防御级别），人物身上的装备决定防御力的高低。

命中率（to Hit）：攻击的成功率。

攻击力（Damage）：受武器、强壮、活力三方面因素的综合影响。

由于敌人的攻击也有普通攻击和法术攻击两种，所以主角除了Armor Class以外，还有三种对抗法术的能力，即Resist Magic（防魔）、Resist Fire（防火）、Resist Lighting（防电）。

游戏中还有三种隐含能力值没有显示在特性按钮菜单中，只是出现在一些道具的介绍里，但它们与主角作战能力的高低有着直接的关系。这三种能力是：

攻击机会（Chance to Hit）：拥有较多的攻击机会可以大大提高作战中的主动权，对近战型玩家尤为重要。

快速击打恢复能力（Fist Hit Recovery）：当主角被围攻时，常常出现身体左摇右摆，不听控制，只能被动挨打的局面。但如果你具备较高的快速击打恢复能力，就可迅速摆脱困境。

光亮度范围（Lightradius）：这种能力的提高对在黑暗地下迷宫中探索的你来说，是非常有用的，更远的视野可以使你及早发现危机。

2. Quests——问题按钮（快捷键为“Q”）。显示玩家已领到的任务。

3. Map——自动地图按钮（快捷键为“TAB”键）。可将玩家去过的地方用白线勾勒出来，各种地形结构和出口的位置画得一清二楚，对冒险极有帮助。

4. Menu——主菜单按钮（快捷键为“ESC”键）。

5. Inv——道具栏按钮（快捷键为“I”）。显示主角身上携带和已经装备的物品。上方人像配备的道具是人物现在身上的装备，更

换时只要用鼠标左键从下方的物品栏里拾取需要的道具，再放到上方相应的位置即可。对于消耗型道具，如各种药水、魔法卷轴等，可用鼠标右键在物品上点击使用。但这种用法在战斗中往往会贻误战机，因而游戏在画面的正下方安排了八个物品栏，供玩家存放常用的道具，并以数字键 1～8 为快捷键，满足战斗中随时取用的需要。

6. Spells—魔法等级按钮（快捷键为“B’）。这里按照魔法本身的级别（请注意，不是玩家对某一魔法的使用等级），分四页显示玩家已经掌握的魔法。每一种魔法部有其固定位置，越后面的级别越高。

7. Select Current Spell Button——选择当前魔法按钮。点击这个按钮可以改变画面右下方当前魔法的图标。在战斗中为了应付不同的局面，玩者可能经常需要变换当前魔法的种类，然而通过点击此按钮改变魔法显然在速度上有点难以让人接受。因此游戏允许玩家定义 F5～F8 键为魔法快捷键，具体方法如下：点击此按钮呼出魔法菜单，将鼠标移至要定义的魔法上方，按下 F5～F8 中的任意一键，此键便被定义为此种魔法的快捷键。应注意的是，这种快捷键在每次进入游戏时都要重新定义。

8. 在多人游戏方式中，画面的左右下方各多出一个选项。左边“一张嘴”的图标是对话按钮，玩家之间通过它可互相交流信息，快捷键为 Enter 键。右边“两把剑”的图标是游戏模式选择—两剑平行表示合作，两剑交叉表示对战。

9. 游戏中 F1 键可呼出帮助菜单，F9～F12 键在多人游戏方式下可以发出四条常用信息。“Shift”为刹车键，按下后主角只能在原地活动，在混战中此键的作用非常重要，它避免了因为鼠标指挥失误，可能造成的“身陷重围”的严重后果。Z 键为图像比例控制键。“十”键和“（”键用于调整地图比例。

关于游戏主角选择

战士

在 Khanduras 大陆，战士们受到严格的训练，使他们能够熟练使用各种武器。他们从雇佣军被培养成无畏的战士，许多人都加入了国王 Leoric 的军队，参加了讨伐北方 Westmarsh 王国的战争。当战争结束后，战士们回到家乡，发现这里的情况发生了很大变化，秩序一片混乱。Leoric 国王神秘之死，众说纷纺。大教堂内是否隐藏着邪恶？为了财宝，为了荣誉，战士们打算一探究竟。尽管 Tristram 的村民一再劝阻，但仍有许多勇敢的人下到古老教堂的地下去探险，可他们再也没有回来……不管他们是受到勇气还是荣誉的激励，亦或是受疯狂贪欲的驱使，新到 Tristram 村的战士们仍随时准备接受来自地下未知黑暗力量的挑战。

选择扮演战士，首先要了解你自己的基本情况，所谓“知己知彼，百战不殆”。战士是各游戏角色中最有勇力和最强壮的人物，他的优势在于近战。

战士的强壮值和生命力最高，敏捷性相对薄弱，魔法值最低。知道自己的特点后，就要确定发展方向。由于战士属力量型人物，所以升级时应首先侧重提高强壮参数，这关系到杀伤力的大小；其次要考虑敏捷性参数，关系到移动速度和命中率；由于战士的生命值初期就较高，且随着每次升级还会相应增加，所以可放在次要位置；对于法力，升到 25 级就足够了，这时已经学会治疗魔法，可以为自己“加血”了。

开始冒险时，装备比较简陋，只有一把短剑、一只盾和几百金子，不过不用急，伴随战斗开始，你会得到不错的装备。应该说从第一层到第四层迷宫的敌人还是比较容易对付的，不过一些会咬人的恶犬应付起来有点麻烦，因为它们敏捷性好。所以出手时要掌握好时机，在恶犬作势欲扑时攻击，可做到一击必杀。不过当要对付一群敌人时，其中既有射箭的又有挥斧子的，面对如此的立体攻势，

万不可孤军深入。可采取游击战术，先观察一下周围地形，选择一处易守难攻之地—比如说有一间屋子只有一扇门，可据门而守。勘查好地形后，可以实施以下战术：先去敌群附近露一下头（敌人都是有一定警戒范围的），会有最靠前的几个敌人杀上来，立刻快跑，站在事先选好的门后，堵住门一个一个地收拾，所谓“一夫当门，万怪莫开”，让敌人的“怪”战术不能得逞，同时充分发挥了自己单兵作战能力强的优势。堵门时，按住Shift键，同时按鼠标左键，可确保在原地进攻，不会不留神杀出（进）门去。此“堵门战术”在第一到第八层迷宫都适用。

当杀到第五层时，场景一变，又有新怪物出场。比较讨厌的是那些会飞的巨猴，往往一间屋里有十好几只。建议最好装备一剑一盾，因为盾可以有效地防住飞猴的扑击，以及敌人的箭雨。随着深人地层，敌人也越来越强。有时你会看到一群敌人簇拥着一只颜色不同于其它的怪物，杀死这只怪物往往会得到不错的装备。这时你只要竖起耳朵，听见“叮当”一声，赶快用鼠标在周围的地上好好找找，一定能拣到上好的护肩或戒指。

对付会射箭的敌人只能冒着箭雨杀入敌阵。射箭的敌人往往机动性很好，因此要求你选定目标后坚持追杀，不可半途而废。级别低时可且战且走，不要一见满天箭雨就害怕了，其实有许多箭射不到你身上（当然你不能原地不动，那可就真成靶子了），而且箭的杀伤力并不大，中几箭也死不了。做到有勇有谋，抱定运动战术就会比较容易歼灭放箭的敌人。另外在开箱子寻宝时千万要小心，因为箱中常常藏有机关，箱盖一开不是飞箭就是飞火球，所以开完箱子后要疾速闪开，避免受伤。

从第九层开始，地形有了新变化——没有了“据险之处”，全部是开放式地形，堵门战术用不上了，只能采用运动战，避免和敌人缠斗。在这里，会出现一种会吐光球的狗，极为讨厌。光球不仅能伤人，而且落在地上或当狗死后都会变成一滩绿乎乎的东西，踩上

去会损失生命值。从这层开始，你必须注意你的“三防”，即加强防魔、防火、防电能力。这一层的地上有岩浆，会阻住你的道路，而岩浆后面会有大批敌人，作为战士又没有很有效的远距离攻击手段，所以一定要四处多转转看准入口后，才能杀将进去。

来到第十三层后，出现了手举巨剑身穿重铠的武士，这种敌人攻防能力都很强，跟他们交手时要做到胆大心细，首先，由于武士的防御力很高，如果自己单手剑的攻击力不够高的话，建议换成双手斧或双手剑以加强攻击力。由于没有了盾牌，你的防御力自然会降低，所以你不能同时和三个以上敌人交手，因为被敌人围住只有死路一条。这里可以采取游击战。对大群敌人，可露一下头，然后回身快跑，引敌人来追。当追在最前面的一两个敌人远离了他们的“大部队”，落了单，便可返身杀个回马枪，将其干掉。用此法可有效地分散敌人力量，达到消灭敌人的目的。应注意敌人 AI 较高，追敌时不要反被诱入敌人的包围圈里。另外还有一种会扑人的蝎子，它动作很快，对付它只能先下手为强，到第十四、十五层会出现魔法师，这类敌人能打火球，同时还会瞬间移动。此时你应使你的防魔、防火能力都达到最大，不然很容易受伤。与魔法师对抗只能在他们出手的一瞬迅速出招，同时你的命中率也应该够高，做到剑不落空，否则应付他们会很麻烦。如果面对大批魔法师，万不能冒着满天火球随意而为，由于战士没有很有效的远程攻击手段，所以只能慢慢和敌人打持久战，干掉一两个魔法师后恢复一下生命，直到全胜。

当你来到地下最深处的 DIABLO 层，你必须同那个万恶的暗黑破坏神 DIABLO 决一死战。战前先检查一下装备，此时宁可让防御度和命中率低一些，也要使防魔和防火能力都达到最大；此外在武器装备上一定要采用剑盾组合的方式，在稳固防守的基础上展开攻击。在与 DIABLO 作战时，可采用诱敌深入的方法。虽然 DIABLO 身边有许多喽罗，不过没关系，还用老法子——露一下头后立刻脚底抹油，DIABLO 会追上来，你可以跑到一处较远的地方和它单挑。

DIABLO 是一只双手会拍火球的大怪物，用你的盾牌可以有效防住它发出的火球，再加上你的防火能力已达到最大，它基本伤不到你，这时你右手剑一顿乱砍，DIABLO 的死期就到了。

浪人

真是奇怪，如此漂亮的女孩形象，竟然在游戏中被赋予浪人的身份。在这张美丽的脸庞后面，还隐藏若一段更加神秘的故事，不知你有没有兴趣倾听……

“盲女”在大多数西方人眼中是一个散布在民间非常神秘的组织。她们中的每一个成员都是箭法高超的射手，并历代相传着一种由古老东方哲学思想发展而来的超能力——透视术，这种非凡的本领可以在战斗中帮她们发现并排除身边的种种危险。然而这一切却似乎并不为世人所知，大家只把她们看成是四海为家的浪人。这副独行者的姿态恰好帮助她们掩盖自己秘密的组织身份。所以这世上有许多有眼无珠的傻瓜都在犯着同一个错误：他们大大低估了这些铁娘子在战斗中的能力，并出于某种虚荣心，只付给她们极少的报酬。

•在 Khanuras 发生的一连串怪事已经引起了很多浪人的注意力。她们不远万里从东方的沙丘赶到这里，一方面想与黑暗中的各种恶魔展开一场较量，检验自己修行的成果，另一方面则想揭开掩埋在古老废墟下的宝藏之谜。

虽然在近战中浪人的动作不如战士那样威武有力，但在运用弓箭方面她们绝对是无可争议的至尊。她在看似不经意间发出的每一箭，对敌手而言都将形成一股强大的冲击波，再加上天生的第六感觉，更使她们在危险面前显得处变不惊。在排除掉了一个又一个的机关陷阱之后，这群铁娘子将最终通往胜利之门！

听完这个故事你有什么想法？可不要做传说中“有眼无珠的傻瓜”呀！也许是女性形象在动作游戏中使用频率历来较低的原因，BLLIZARD 特别在它的主页上向大家讲述了上面这个颇有寓意的

故事。大概除了作为背景材料以外，也很有向玩家推荐这个人物的意味。

浪人相比于其他人物，特点是敏捷度高。但由于使用的武器是弓箭，无法用盾增强防御，攻击力也不如刀剑来得凶猛，所以灵活的身法，较高的命中率对浪人来说就显得至关重要，而敏捷度恰恰就是决定上面两种特性的。升级时一定要注意保持这方面的优势，优先将潜能加在敏捷度方面。当命中率达到 90%以上时，再考虑增加别的属性值。

对于浪人来说，解决防御力低的最有效途径就是披上重铠。但大部分重铠都对强壮度有较高的要求，所以升级的次重点应当放在提升强壮度上。当玩家的防御级别达到 100 以上时，才可以比较放心地向游戏中的纵深地带前进。

法力一项可以考虑在上述两项属性达到要求后升级。因为到游戏后期，敌人的数量明显增多，地形也越来越开阔，这显然对攻击力低，近战能力差的浪人是不利的。因此必须掌握一些有较强杀伤力、较大杀伤范围的法术，以弥补自己的不足。而只有当法力值达到 80 以上时，主角才可以真正学会一些威力巨大的法术。

游戏初期主角的装备虽然简陋，但敌人也很容易对付。需要注意的是，在敌人较多的情况下，应当采取“迂回战术”，利用自己的敏捷分散敌人，然后逐个消灭。一到四层迷宫的地形比较复杂，充分利用有利地形是初期制胜的诀窍。比如利用随处可见的栅栏，把敌人关在门外，怪物无法伤你毫发，而你可以稳稳当当地在里面将它们一个个地收拾掉。

到第五层迷宫后游戏场景发生了较大变化，但上述作战方针依然适用。不过此时会出现几种新敌人，其中尤以手持大棒的牛头怪最难缠。它们移动速度快，攻击力高，并且常常成帮结伙地拦住你的去路。对于不善近战的浪人来说，它们简直可以算得上是“天敌”。因此建议你一定要事先呼出自动地图，摸清周围地形。当遇到

"天敌',时，应采取一边放箭一边后撤的战术，充分利用地形迂回，发挥自己敏捷度上的优势，始终与敌人保持一定距离，不过应注意千万别跑进死胡同，那样无异于走进了坟墓。除牛头怪以外的另几种敌人不是移动速度慢，就是喜欢在固定位置上攻击，对已经具备了一定作战经验的"铁娘子"是构不成太大威胁的。

当来到迷宫第九层时，你已处身于完全开放的地形当中。不过地上的岩浆流是无法通过的，它将地面割裂成许多板块，你只能沿着它的脉络走。对于多数敌人，你可以来取"隔岸开火"的法子，利用脚下这些天然屏障，远距离攻击敌人。不过从这一层起，开始大量出现会用魔法攻击的怪物，对付它们还得多跑跑腿儿，别站着当靶子。此时如果条件允许，应尽量配备可以提高"三防"的道具。

从第十三层起，迷宫地形虽较以前无太大变化，但又有大批强力敌人现身。其中以巨剑武士的样子最为恐怖，它们攻击力和防御力都很高，弱点是对法术没有免疫能力，因此当以各种强力魔法与之周旋。对付放光球的魔女，则需一些冒险精神。她们对大部分魔法有防御力，人数众多，AI 也不低，唯一的弱点是攻击的间隔时间比较长。所以可先引诱她们发动一次进攻，闪过之后，集中向几个魔女放箭。如法炮制数次，可逐步将她们消灭。到了第十四、十五层会出现魔法师，他们能放火球，并能瞬间移动，是最不好对付的敌人之一。除非此时你已经学会了一些非常高级的法术，不然此处恐怕无取巧可言。建议多备生命药水，佩带"三防"高的护具，战斗中尽量利用自己擅长远距离攻击的特点分头打击敌人。

在地下最深处——迷宫第 16 层，铁娘子将遭遇终极大魔王 DIABLO！DIABLO 作为本游戏最终的 BOSS 当然非同小可，它不仅移动速度快，而且还会远距离施放威力巨大的火球。由于浪人不善近战，所以应继续坚持自己一贯不二的制胜法宝——迂回战术，切忌"硬碰硬"。即便被 DIABLO 赶上，也不要失去信心，因为它行动的特点总是走走停停，只要你始终不断地"移动"自己，就总有机会

将它甩开。万不可意气用事，斗一时之勇，与DIABLO短兵相接。没有盾牌的保护，不只是降低一些防御那么简单，同时有效防御的机会也大大降低了。也就是说，敌人不仅击中你时的伤害加大了，击中你的机会也成倍增加。所以绝不可以己之短拼敌人之长，与DIABLO硬拼只有死路一条。正确的办法是应尽量装备增加防火系数和提高敏捷度的道具，只要始终与DIABLO保持一定距离，并不断反击，你会发现DIABLO并不如你想象中的那么可怕。

最后解释一下前面提到过的“透视能力”。这种超能力在游戏中是指浪人所具有的一种称为“TRAP DISARM”的基本法术。由于迷宫中到处布满了大大小小的箱子和棺材，它们中有的藏满了黄金，有的却是连通着某个黑暗角落里杀人武器的引信，所以经常有人因为求宝心切而中了埋伏，然而这些隐藏的阴谋是无法瞒过浪人与生俱来的“第六感觉”的。“TRAP DISARM”的具体用法如下：首先使用此法术，然后把生成的特殊图标放到要检查的地方，如果此处确有陷阱的话，上面就会显示红色的“TRAP”字样，再点一下鼠标就可以将危险排除。作为基本法术，“TRAP DISARM”是不消耗魔力值的，但它无法发现木筒中的炸药。

魔法师

魔法师的确是个神奇人物，当他修练到一定程度，掌握了绝大部分魔法时，基本上对每种敌人都能找到适宜的魔法以攻其弱点，因而往往能收到奇效。一个高级别魔法师对敌人的攻击力，无论是在攻击范围、攻击力度、攻击效果等各个方面，都是三类探险者中最强大的。但要把一个新出道的魔法师培养起来却是这三类人中最难的。难怪有人说这三类人中，战士适于初级玩家，浪人适于中级玩家，而魔法师则适于高级玩家。

最初的魔法师除了拥有魔杖恢复魔力这一基本技能之外，只会一个火矢魔法，其攻击力较低，而且还要消耗魔力值。因此你可以用仅有的100金子去女巫那里买两小瓶魔法药水备用。开始时的敌

人比较弱，但还要注意以下几点：一、绝不能与敌人打肉搏战，否则会吃大亏。魔法师的生命值很低，直接用魔杖打架的攻击力又不高，所以应充分利用魔法师本职业的长项—魔法来攻击敌人。二、尽量节省魔力。起初魔法师的魔法攻击命中率很低，而魔法的使用是要消耗魔力值的，所以使用时一定要注意节省弹药，保证命中率。三、慎重使用魔杖上固有的魔法。使用魔杖上的魔法虽然不消耗魔力值，但是要消耗魔杖上的魔力，当魔力用完时，就得去村庄的女巫那里恢复魔力，恢复一次要花费200多金子，这对一位新魔法师来说是很奢侈的。因此，使用时一定要慎重。别以为用你自己的魔杖恢复魔力可以为你节省金子，那可是要消耗魔杖上最高魔力的，所以如果你打算长期使用你的魔杖，建议不要用得太随便。

下面是一位老魔法师的日志，现在这里摘录几段供大家鉴赏，希望对各位有所帮助。

无所不能的大魔法师日志

我对敌人一般都采取魔法攻击，为了保证命中率，我总是等敌人走近到一定距离时才发动进攻，这样可以保证“弹”无虚发，以节省我的魔力。我从被消灭的敌人身上搜出金子用以维持“军费”。随着经验的积累，我一次又一次地升级。每升一级，我都毫不犹豫地把五个潜能点加到法力值上。在迷宫中，我还经常找到一些魔法卷轴和魔法书，魔法卷轴允许我使用一些我没学会的魔法，而且不消耗魔力值；而魔法书则可以使我学会新的魔法，也可使我已经学会的魔法变得更精（即消耗更少的魔力值，产生更高的攻击力）。就在这几层迷宫中，我先后学会了“神圣之箭”(Holy Bolt)。“治疗”(Healing)、“闪光弹”(Charged Bolt)。“地狱之火”(Inferno)，还有“火墙”(Fire Wall)魔法。有这几种魔法对付第一、二、三层迷宫中的敌人已经足够了。

以我现在的修行，我自觉已经有本钱找几个难缠的敌人来“玩

玩”了。于是，我决定先在“屠夫”和“骷髅国王”身上开刀。先灭了第二层迷宫中的所有敌人，我来到了屠夫的小院门前，深深地吸了口气，轻轻地打开了屠夫小院的门。“HA HA HA！FRESH MEAT！”（哈哈！新鲜的人肉）随着这一声令胆寒的怪叫，屠夫高举着一柄带血的菜刀扑了过来。我赶忙在门口点燃一堵火墙，再堵住他的逃路，这个愚昧的屠夫真没白长这一颗猪头，傻乎乎地站在火里向我抡起菜刀。我把带来的生命药水一瓶接一瓶地喝下去，又不时地用“地狱之火”发出攻击。终于，当我刚喝下最后一瓶药水的时候，屠夫倒在了血泊中。我擦了一把冷汗，检起屠夫的那把菜刀看了看，“不错，一定能卖个好价钱。”

对付骷髅国王，我采用了以逸待劳的战术。选好一个有利地形后，利用魔杖的魔力放出一个个闪光弹，密集的火力交叉成火网发射出去，虽然我没有看见那些骷髅，但我能听见骷髅们纷纷中弹倒地的声音。不一会儿，骷髅国王就按耐不住了，先率领一群骷髅杀将出来。我立即在面前点起一堵堵火墙，形成一片火海。骷髅国王终于沉没在熊熊的的火焰中。最后我说道：“安息吧！Leoric 国王，我一定会找到你的儿子的。”

我在第四层，学会了“劈空取物”、“闪电”和“时空之门”法术；在第五层，学会了石头咒语；在第六层学会了“召唤神龙”，再加上从女巫那里买到的魔法书，我终于练成了 25 种魔法，成为一个真正无所不能的大魔法师。哈！哈！哈！

当我刚刚下到第十三层迷宫时，就不禁自言自语道：“我一定是快到了。”从这一层起，每当我去村庄补给时都要到女巫那里去寻找威力强大的魔杖。直到有一次，我买到了一根魔杖，允许我使用十次“基督启示”，能买到这根魔杖的确是很幸运的。因为这是一种威力无穷的魔法，可以让成千上万的敌人在瞬间化为灰烬。有了它，我

再也不用怕那些成群的巨剑骑士了。我又卖掉了一些不用的装备，把换来的金子都用来补充了力量、法力、敏捷和生命，之后又购买了足够的生命和魔力药水，便钻入了地下迷宫的最底层。

刚到这一层，前面闪出一个黑影，我立刻警觉地停住脚步，只见一个手持巨剑，身披铠甲，身材高大的骑士气势汹汹地朝我走来。来到近前他挥剑就剁，我原地不动念了一个石头咒，这位巨剑骑士霎时变成一尊石像。我抡起手中的魔杖把他打了个粉碎。刚刚前行几步，黑暗中又冲出三只长虫精，我立刻念了一段咒语，只见前方平地钻出一个石头人。三只长虫精就像见了美味佳肴一样，争先恐后地扑上去，把我的石头人团团围住。我的石头人可不是干挨打的，它挥起拳头反击长虫精。而我却在后面看热闹，为了不耽误更多的时间，我使出大球魔法，助石头人一臂之力，摆平了那三个怪物。随后石头人迈着沉重的步伐消失在黑暗中，远处又传来敌人的惨叫，我知道那是石头人的杰作。

这里果然凶险异常，当我使用“瞬间移动”穿墙进入一间秘室后，竟处身在一大群巨剑骑士当中，眼看就要变成肉馅了，情急中我使出终极魔法“基督启示”，砰的一声，红光闪过，所有的巨剑骑士都化成了灰烬。擦了擦鬓角的冷汗，我继续探索。忽见前面火球乱飞，心知不好。我立刻放出两个火精灵，两个“火人”一溜烟地窜了出去，与两个女魔撞了个满怀，两个女魔应声倒下。而后我干脆推出一排排热浪，随着一声声惨叫，后面的几个女魔也都被消灭干净了。

咦？这间屋子怎么没有门？里面有我需要的新兵器。没关系，看我使个“劈空取物”，伸出魔法之手，嗖的一下取出了我要的东西。突然，又出现一大群魔法师，他们一边放魔法火球，一边瞬间移动，很难对付。我立即召唤出我的守护神——三头神龙。一阵密集的火球声过后，一切又都恢复了平静。就这样，我消灭了这一层所有的

敌人，现在是和恶魔DIABLO一对一角斗的时候了。

我打开魔法盾牌，补充好所有的魔力，之后“喀”的一声，打开了通向DIABLO恶魔大门的开关。我使用“瞬间移动”移进了DIABLO的所在，又一个“瞬间移动”穿了出来。这样，DIABLO便只身追了出来，我早已移到一个墙角等着他。一看到DIABLO我立刻使出火墙法术，在面前点起一片大海，DIABLO踩着大火冲了过来，我的火墙似乎根本没伤到它。于是我使出终极魔法“基督启示”，只用了两次，DIABLO就浑身冒血，象征黑暗和恐怖的魔王DIABLO就这样“归天”了。

关于游戏任务

本游戏中的任务是随机产生的，在冒险过程中不一定都能碰上。碰不上也没关系，只不过少得些装备而已，不会影响游戏进程。下面对游戏中各种任务做一简介：

1. 在教堂门口的地上有一个身受重伤的村民。他告诉你，地下迷宫中有一个屠夫，他杀了许多人，希望你能为他们报仇。屠夫住在地下二层的一所四四方方的小屋中，建议各位先别去招惹他，可先到第三层杀敌升级，再返身上来杀屠夫，这样比较有把握。

2. 村中的村民告诉你水源受到污染，希望你帮他们解决。任务完成后，你可到医生那里拿到一枚使你的“三防”能力全都加10%的戒指。

3. 在第三层，进入国王的坟墓后，你会遇到Leoric国王的骷髅，它率领一批小喽罗对你围攻，要小心呀！

4. 第四层你会遇到一个哀求你不要杀它的怪物，第二次和它对话，它会给你一件不错的装备。如果你想看看它还有什么好东西就继续和它对话，但你的贪心激怒了它，当你第四次向它要东西时，它猝然出手，你可要有个心理准备！干掉它，你还会得到一件很好的装备。

5. 在第四层快下到第五层的入口处，有一个小猴会要你帮它找一件东西。找到后给它，没想到它恩将仇报，招来大批小猴围攻你，杀！

6. 在第五层收集到三颗血石，放到香炉上后，你会发现一间密室。进去处理掉几个怪物，可拣到一件名叫 Arkine's Valor 的铠甲，防御力为 25，而且永不磨损，千万别错过呦！

7. 在第七层一处图书馆里，有许多卷轴，你可尽情去拣。这时你将过早地面对魔法师，不过他只是一个人，不必怵他。对话后他会扔出一本魔法书。如果你觉得自己的能力足以摆平它，就去开旁边的书柜，你的动作会招来一场很费劲的大战！（当然也可以隔空取物）

8. 当你来到第九层时，回到村中，铁匠会让你帮他找个铁砧子（Anvil），使他可以继续工作。在第十层找到这东西后，铁匠会给你一把命中率＋25％的单手剑作为酬谢。

9. 同是第九层，在地上你会找到一本名叫 Fungal Tome 的书（要仔细找）。来到村中，把书交给女巫，她又会让你找个蘑菇（Mushroom）给她。在地上找到蘑菇后交给女巫，这时她对你说需要一个动物的大脑来继续魔法的研究。于是你随便杀死一个怪物，得到怪物的大脑。交给女巫后，她又让你帮她到医生处拿瓶炼金药。帮人帮到底，你立刻去取炼金药，不料交给女巫时她却说你动作太慢，时辰已过，炼金药对她已没有用处，真是难伺候！干脆自己喝了。好家伙！各项参数加三点，等于多升了两级半。总算没白辛苦，看来好人总会有好报！

10. 下到第十四层时，你会遇到一个人，自称是死去的 Leoricg 国王的骑士，他会要求你帮他找一瓶炼金药。你欣然领命，终于在第十五层费尽九牛二虎之力找到了它，可别贪心自己喝了，去交给骑士。看样子他很感动，虽然口里说没有什么好东西给你，但他还是送了你一个“三防”全加 50％的头盔，有了它，你打 DIABLO 时

就省心多了。

11. 到达第十五层，拣到一根魔杖后，回到村中。和长者对话后，接受寻找王子的任务。自此，第十五层会开一道红门。进门后你听到一阵令人心悸的狞笑，魔法师 Lazaus 说道："你来晚了，王子已被杀死，没有人能阻挡我，哈哈……"。不要听他的鬼话蛊惑，你要坚定信心。杀了他后，再回到村中，长者告诉你王子并没有死，只要你杀了 DIABLO 就能解救他。

关于地形地貌

《暗黑破坏神》中的宏观地形是固定的，具体地貌布局则是随机生成的。像第五层为山洞地形，第九层为岩浆地形，这些都是固定的。而每一层的屋子、图书馆、十字架等等都是随机分布的，形成变化多端的迷宫。

村庄中有几个站在固定地点的 NPC——村东站着一名女巫，如果你要处理有关魔法的事情，得去找她。在村庄的中部，人员比较集中，这里有铁匠，可以找他买卖和修理武器；在长者处可以鉴定武器；医生处可以治疗创伤和买药；另外还有一名醉汉，也是村中几名幸存者之一。在村庄的北部站着一名吧女，她和一些任务有关。在村庄西北部的树下有一个安着假腿的小孩，从他那里可以买到一些武器。村中还有几处能直接下到地下迷宫的入口——在村庄东部，几头牛的旁边，有一间小屋可下到第五层；村庄西部，有一座山洞可下到第九层；在村庄中部，酒吧背后，有一道裂缝可下到第十三层。单人游戏时这几处捷径需到达相应的地层才可利用，多人游戏时则不必。

从第一到第四层，有许多用来祈祷的十字架、封闭的屋子，还有盛放先人遗体的棺材。十字架可以相应增加各项指数和武器的耐久度；封闭的屋子里往往有许多敌人，要小心应付；棺材中有可能会钻出骷髅鬼，所以打开时要做好攻击准备。此外还有血池（Blood Spring）可以恢复生命，法池（Purify Spring）可以恢复魔力。在图

书馆的书柜中有魔法书可学到新魔法。第五到第八层的共同点是门户较多，并且屋子之间由狭长的通道相连。利用此特点，玩者可选择一易守难攻之地，将敌人各个歼灭。

第九到第十五层的地形全部为开放式，无取巧之处。地上岩浆四流，路上危机四伏，洞中敌人伺机而动，你要时刻准备着战斗。不能一味猛冲猛打，要找到切入点，正确出击。

第十六层（即 DIABLO 层）的地形对你更为不利，无险可守。屋子再也不是封闭的，而且敌人会从多道门中同时杀出，使你措手不及，大乱阵脚。因此你必须认清道路，万不可自陷绝路。

关于魔法

魔法可以通过阅读魔法书学会，各种魔法的特殊用途如下：

火矢（Fire Bolt）：初级的火系魔法，攻击力低，不易命中。

闪光弹（Charged Bolt）：初级的闪电系魔法，攻击力低，不易命中。

神圣之箭（Holy Bolt）：只能攻击骷髅和僵尸，会收到奇效。

治疗（Healing）：惭复生命值。

治疗他人（Healing Others）：多人游戏中，为同伴恢复体力。

地狱之火（Inferno）：火系魔法，攻击近距离狭长范围内的目标，打击纵深方向的敌人。

火墙（Fire Wall）：攻击力高，打击范围大。注意如果走入火海自己也会受伤。

劈空取物（Telekinese）：拿取可视范围内任何位置上的物品。

闪电（Lightning）：闪电系魔法，攻击力比较高。

时空之门（Town Protal）：造一个门回村补给。

死亡之光（Flash）：攻击力较高的一种闪电系魔法。

石头咒语（Stone Curse）：把敌人变成石头。

瞬间逃逸（Phsaing）：逃逸目的地未知。

魔法盾牌（Mana Shield）：用于魔力高，生命低的魔法师。受攻

击时，只减魔力，不减生命。

火精灵（Elemental）：具有灵性的魔法，专门攻击灵敏度高的敌人。

火球（Fire Ball）：攻击力较高的火魔法。

热浪（Flame Wave）：可以移动的火墙。

发散闪电（Chain Llghting）攻击力很强，范围很大的闪电系魔法。

守护神（Guardian）：具有灵性的魔法，适合用来攻击成群出现，行踪不定的魔法师。

环形闪电（Nova）：打击范围大，但攻击力弱。

傀儡假人（Golem）：制造一个替身与你并肩战斗，攻击力较强，但怕魔法攻击。

瞬间移动（Telesport）：移到屏幕上任何一个你想去的地方。

骷髅精灵（Bone Spirt）：打掉敌人三分之一的生命，消耗魔力值较高。

血之星（Blood Star）：攻击力很高，耗生命值。

基督启示（Apocalypse）：最有威力的魔魔，消灭画面内的所有敌人。

魔法卷轴使主角直接使用而无需先学会。还有几种特殊卷轴：鉴定纸卷（Scroll of Identify）用来鉴别各种装备；透视纸卷可以透过墙看到敌人；复活纸卷在多人游戏中用使死去的同伴复活。

魔杖用来为自己恢复魔力（Staff Rfcharge）。

金庸群侠传

Jın Yong Qun Xıa Zhuan ★

大型中文 RPG《金庸群侠传》，将金庸笔下众多人物融合在一起，构成了一个丰富灿烂，与众不同的武侠世界。游戏中将金庸十

四部小说化作十四条剧情主线，其间又穿插许多分支情节，玩家可在其中自由选择，各分支情节可交叉进行。本游戏具有同传统RPG相同的经验值升级系统，抛弃了传统RPG中那种烦人的踩雷式战斗和无聊的大型迷宫，而以丰富多彩的剧情内涵，难度适中，轻松有理的迷题设计，以及宏大场景赢得玩家们的好评。

游戏攻略

一觉醒来，主角发现自己处身于一个陌生的“家”中，一回头竟然看到“软体娃娃”活生生地立在眼前，它告诉主角这是个VR游戏世界。按“软体娃娃”的一番话去找河洛客栈的店小二，塞点银子给他，再依指点去找南贤，这才明白主角的目的是要找齐被江湖中人认为是武功秘笈的十四本书—“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”，之后要在华山论剑中当上武林盟主，再去圣堂才能回到现实世界。从南贤的柜中取得罗盘后，便开始了这场“VR江湖行”。

得到各本书的方法如下：

《飞狐外传》

到阎基居打败阎基后找到“两页刀法”，到胡斐居，可以与之过招赚点经验值，亦可直接将“两页刀法”交给胡斐，使其加入队伍，并获得闯王宝刀。然后到苗人凤居打败神龙教徒，再到药王庄见毒手药王之女程灵素，为苗人凤找“治瞎解药”，进庄前在庄口左侧摘一朵蓝色情花，可避开庄口之毒，进庄后见到程灵素，她需“七心海棠”。于是再到阎基居，击败他后取得，献给程灵素，再带上解药交给苗人凤。苗人凤要与胡斐单挑，胡斐得胜后可得《飞狐外传》及闯王藏宝图。

《雪山飞狐》

依图到闯王藏宝的山洞中，击败众雪怪后，将闯王宝刀放在宝藏岩壁上可打开门，得《雪山飞狐》及“鸯刀”等宝物。

《连城诀》

到西域大轮寺击败番僧，得钥匙救出狄云，若此时品德高尚，可得狄云加入，若品德过低，狄云不但不加入，还会将坐标说错。依据狄云所说线路，在狄云山洞中找到“唐诗选辑”，到北丑处在脸盆中显其字样——“《连城诀》在天宁寺佛像后”，回到天宁寺，击败众派弟子，于佛像后得之。

《天龙八部》

在高升客栈找到段誉，请其加入，到江南燕子坞慕容家，慕容公子有《天龙八部》的下落，但必须找到“大燕传国玉玺”，和“大燕世族谱表”，玉玺在绝情谷中，大燕世族谱表在铁掌山上，通过一小径（不易发现）可到山边。将玉玺交给慕容复时，慕容公子交给主角一把钥匙，可打开屋内一箱得“呕血谱”。两样东西找齐后，慕容公子告诉主角书在丐帮乔峰手上，并欲同往，这时有善恶两种做法：善法是不答应慕容复的要求，直奔丐帮，破打狗阵法，主角与乔峰单挑，胜之则《天龙八部》可得，出门时又与慕容复对阵，击败后此任务结束；恶法是等六大派围攻光明顶结束或《倚天屠龙记》到手后，请慕容复加入队伍，同到少林见方丈玄慈，以揭露其私生子之事，逼出“带头大哥的信”，然后打退少林众僧，到丐帮破打狗阵，不与乔峰担挑，而出示“带头大哥的信”，揭露其契丹身份，迫走乔峰，可得《天龙八部》，并打退丐帮众人的围攻，品德大损。

《射雕英雄传》

在取得《神雕侠侣》后，如果品德好，可至程瑛居邀其加入，至黑龙潭，程瑛画出渡过沼泽的地图，可到瑛姑居门前。若品德不好，程瑛不会加入，只能独闯沼泽。在入口的右上方（北方）进入沼泽，按以下路径：北三，西三，南四，西二，南二，东二，南五，西二，南三，东二，南三，东二，南五，西三，南二，东一，南一，西八，北二，西一，北一，这时可到小块绿地上，再向西走，按西五，南一，西四，南一，西五，北一，西三，北三，西三，北九，东一，即可踏上对岸，到达瑛姑居。

瑛姑交给主角一条手帕，让其杀掉段皇爷。来到段皇爷家（一灯居），段已出家为僧，法号一灯。出示手帕，说明原由，这时一灯请主角与之过招并杀了他，此时有善恶两法：善法是不与之过招，回到黑龙潭向瑛姑说明原委，瑛姑要求带周伯通来相见，到百花谷找到周伯通，说明原委，回到黑龙潭，与瑛姑对话，可得桃花岛进入之法，与周伯通对话央其传授武功。出黑龙潭到百花谷，可学得“左右互搏之术”，即连续攻击敌人两次。不过此术只有资质很差的人才学得了，如石破天、虚竹、狄云、小龙女等人。到桃花岛后，见过郭靖、黄蓉，如果此时品德在 90 以上，可得《射雕英雄传》，否则难免一战；恶法是杀死段皇爷，回到黑龙潭，瑛姑告知桃花岛进入之法。至桃花岛，被郭靖和黄蓉教训了一番，与郭靖单挑，击败后又遇到郭靖与黄蓉夫妇俩联手进攻，与众弟兄一起打败他们，取得《射雕英雄传》。

《白马啸西风》

有杨过加入后拥有了玄铁剑，且主角内力足够强（约六七百以上），攻击力高于 90，可到沙漠废墟，内有一密道，进入后为高昌迷宫，到隔世石前，用玄铁剑（倚天剑、屠龙刀亦可）奋力劈开巨石，进入后可得《白马啸西风》一书。

《鹿鼎记》

到海外某一岛上，有神龙教总舵，击败众教徒进入，与洪教主对话，得知《鹿鼎记》一书被韦小宝偷走藏于云南五毒教蓝凤凰处。到五毒教击败众徒，又与蓝凤凰一言不和大打出手，胜之方知一切是误会，受了洪教主的挑唆。于是回到神龙教大闹一场胜之得《鹿鼎记》。

《笑傲江湖》

到悦来客栈，给小二银两，得烧刀子酒，请一蓝衫人喝酒（此为令狐冲），令狐冲叹道无好酒，与小二对话得知在江南梅庄有好酒。梅庄四友有四种不同的爱好，从老大至老四分别是：琴、棋、书、画。见过老四，取出自福威镖局林平之处所得的鸡山旅行图，老四大喜，欲抢夺，击败他，在酒窖中取得梨花酒。再去白驼山欧阳克处取得翡翠杯，回到悦来客栈，将酒与令狐冲喝，并将杯给他，令狐冲当即同意加人队伍。而后随令狐冲到华山后的思过崖山洞，遇到风清扬，传令孤冲独孤九剑，并带他拜见华山派掌门岳不群。

之后，需凑齐书贴、棋谱、琴谱。琴谱可到灵蛇岛上，与金花婆婆比武，救出王难姑，然后到蝴蝶谷中，可得大量药材、药经，并在田埂上发现一把“铁锹”。到西域一小小“破庙”中，击败围攻阿紫、游坦之的众星宿派弟子，再打败游坦之，然后沿一条不易发现的林中小路到一古坟前，用铁锹挖坟，可得“广陵散”古琴谱，在江南慕容复处可得“呕血谱”棋谱。然后遍访五岳派（衡山、恒山、泰山、华山、嵩山），其间也有善恶的做法：善法是打衡山派前，先打泰山派，得“金盆洗手请贴”，持请贴进入衡山派，可不损品德；恶法就是见着谁打谁，五岳之游完毕，到嵩山，得知嵩山派掌门左冷禅欲并吞五岳剑派，这时如果队伍里有令狐冲，将逐一单挑（中间不休息）五岳掌门，如果没有令狐冲，则主角上，击败众派后，岳不群当上了五岳之首。在左冷禅屋里（正好在鼓后面的位置，不易发现）找到“张旭率意帖”，此时三样东西齐备。

到梅庄，将书帖给老三，击败之，将棋谱给老二，击败之，将琴谱给老大，击败之然后隐约可知庄内关有一高人。出庄再回去，可从老二黑白子那里得到一把钥匙，在庄内一屋中掀开一坐垫，进入密道，用钥匙打开门，碰见一老怪

物，一声大喝顿时被震晕过去。醒来在床边査得吸星大法，并于一小盒子中找到黑木崖令牌。出秘道后梅庄四友责怪主角放走老怪任我行，群殴起来，胜之，前往黑木崖。取令牌，进入黑木崖后，任我行也赶到，方知其原委（如果此时我方不足六人，任我行会加入我方），与“东方不败”及江南四友和众教徒展开一场血战，胜之，任我行重坐教主位置，并将《笑傲江湖》交予主角。如果此时主角觊觎“葵花宝典”，可再与任我行决战，胜之可得。离开时，遇见五岳联手欲夺《笑傲江湖》一书，奋力杀退后，此任务可告一段落。

《书剑恩仇录》

到回族部落得知该部落的可兰经被金轮法王抢走，到金轮寺与金轮法王决战，抢回可兰经，回到部落可换得《书剑恩仇录》。

《神雕侠侣》

到神雕山洞中杀死正在攻击大雕的巨蛇，然后在山洞中找到杨过，过受情花之毒，为寻解药叶到绝情谷中，在屋后一大片鲜艳的情花中藏有一株“断肠草”，取之给杨过治伤，杨过随即加人，可得“玄铁剑”和“蜜蜂浆”。到百花谷中将“蜜蜂浆”给周伯通，出谷再进入，发现蜂房中的蜜蜂翼上有字，知绝情谷底有人。到艳情谷，沿一小径绕至瀑布后，进入谷底见到小龙女，杨过与小龙女同回古墓派。到古墓，可从棺材中得到“九阴真经”和《神雕侠侣》。

《侠客行》

到摩天崖，队伍中有轻功高于70者可进入，发现一小丐因练功走火人魔，阴阳难调。到沙漠山洞中得“玄冰碧火酒”给小丐喝下可治病。小丐自称叫石破天，并加入我队，到凌霄城，正遇上侠客岛使者邀其掌门去侠客岛共同破解“太玄经”，主角战败掌门得“赏善罚恶令”，至侠客岛，与岛主兄弟及正在研究石壁上所刻“太玄经”的各掌门对话，再找到岛主兄弟，石破天一一破解“太玄经”，后岛主将“太玄经”和《侠客行》一书交与主角。

《倚天屠龙记》

到昆仑山山洞中，可进入昆仑仙境，在仙境内侧摘到两个大蟠桃，并遇见张无忌，言其欲见义父谢逊一面。到冰火岛上见到谢逊，从床铺上得一撮金毛，回到昆仑仙境交与张无忌，无忌随即加入队伍，一行来到明教分舵，遇上杨道，被疑为六大派奸细，大打起来，胜之后成昆前来趁火打劫，告知杨道六大派正在围攻光明顶，杨道撤走，主角一行与成昆决战，胜之。在杨道屋中发现一密道，进入后见两具骷髅，乃阳顶天夫妇，得写字遗书羊皮一张。主角一行赶到

光明顶，与白眉鹰王殷天正等守卫发生误会大打起来，结果打伤明教众人，六大派又要围攻明教，无奈，主角率众迎击，杀退六大派人，明教上下很是感激，主角出示前教主阳顶天欲立谢逊为教主之遗书，众人愿迎谢逊归。主角至冰火岛再三请求，谢逊言不杀成昆不回中土。主角至成昆居，杀之，提成昆头迎谢逊回明教，得“屠龙刀”，并索要《倚天屠龙记》一书，谢逊说要依明教规矩，用四大天王加上两大护法摆阵，胜之可得书，然而紫衫龙王不在，需寻之。紫衫龙王正是金花婆婆，在灵蛇岛上使激将法，使其返回明教。然后与四大天王、两大护法过招，胜之，得《倚天屠龙记》。

《碧血剑》

至渤泥岛，见到袁承志，得知《碧血剑》一书在其手上，袁提出要主角到华山附近的金蛇洞中寻找金蛇剑及金蛇秘笈，此时主角若内力浑厚（八、九百左右），可在洞中拔出金蛇剑，找到金蛇秘签。回到渤泥岛，若主角品德高于80，袁承志可将《碧血剑）送之，若品德不好，就需与袁承志动手，胜之抢得《碧血剑》。

《鸳鸯刀》

在闯王宝藏中可得“鸯刀”，在田伯光居中可得“鸳刀”，带两刀至无名岛鸳鸯山洞中，将两刀放于石壁之上，可打开门，得《鸳鸯刀》。

武道大会

一年一度的武道大会在华山之巅召开。此次华山论剑盛况空前，与会者必须声望指数在200以上。黑白两道皆有，英雄豪杰云集，尽是玩家熟悉的成名人物，主角找齐十四部书以后，回到故居，发现桌上有一请帖，携带上路。这时，助战的各路弟兄相继离去，只余主角一人。到了武道大会，出示请帖，主角向天下英雄挑战。挑战分五节，每节要分别战胜三个人，每节间有一休息恢复时间（不过若中毒过深或受伤过重就恢复不回来了，需用药物先恢复到一定程度才行）。第一节为一般的“面人”，如梅庄四友等；第二节有些知名人物，如明教护法等；第三节功力更高一些，如黄蓉和明教四天王等；第四节为江湖一流高手，如郭靖、洪教主等，其中郭靖最难缠；第五节为夕年华山论剑的人士——欧阳锋、黄药师、洪七公、一灯和周伯通，尤以欧阳锋和周伯通难缠。最后主角勇夺冠军，得到武林盟主的信物——神杖。

决战

主角欲回到现实世界，可是怎么也找不到所谓的“圣堂”在哪里，几经周

折，原来，圣常就是霹雳堂啊，堂主“孔八拉”当初曾要主角将霹雳堂发扬光大，并送之霹雷秘笈以便制作很多威力巨大的霹雳弹。这回主角迎得大奖而归，将“神杖”交给孔八拉。孔大喜，给了主角一把神秘钥匙。打开柴房门，进入密道，但见密道中有十四个书架，依次将十四本书放人书架，这时传来了震动之声。走到密道尽头，忽然出现一大群人将主角包围了起来，这时会有两种情况：如果主角的品德指数很高，到了“大侠”级，则邪道中高手赶来，怀疑主角是因练了十四本书中所载之武功秘笈，因而夺得武林盟主之位，意欲抢夺十四本书，主角以一对十，一场混战，其间如洪教主、欧阳锋之流最难缠；如果主角的品德指数很低，已入邪道，那么赶来的这群人就是武林中正派高手，为武林除害而来，难度要比邪教高手大得多，如果这时主角没有九百余点生命值的话，连一个回合都撑不下来，其中有著名的张三丰、玄慈等武林名宿，又有战斗力极强的郭靖、乔峰、周伯通、洪七公等，简直没有取胜的可能，所以邪道最好不走。

尾声

一切终于结束了，四位“剧外人”——南贤，北丑、林厨子和孔八拉也赶来送行了，他们分别是游戏策划和设计者脱化而来的。最后，主角从一面水般的镜子中钻入，进入了时光遂道……，30年后，一座主角的塑像立于市上，武林中流传着当年一位神奇侠客的种种经历，年轻的一代也争相沿着主角的足迹奋斗……

游戏的分支情节

除了得到十四部小说的主要剧情外，游戏中尚有许多分支情节，虽然与主线无关，但使游戏更加充实，让玩者在完成主要任务的同时平添许多乐趣，也使游戏显得更加真实、生动。

1. 道德较高时去龙门客栈找虚竹，一起去擂鼓山破珍珑棋局，得到天山六阳掌、小无相功及掌门指环，带着指环去星宿海清理门户——杀掉星宿老怪丁春秋。凭指环还可召薛慕华加入，得子午针灸经。

2. 在破庙打败游坦之及星宿弟子后，将在昆仑山冰蚕洞中找到的冰蚕交给阿紫，如果此时主角的道德值低于45，她就会加入队伍，可得神木王鼎和易筋经。

3. 用成昆居的小猪耳朵、灵蛇岛的樟腿肉、云鹤崖的兔肉、万鳄岛的小牛腰子和星宿海的羊羔坐臀，在海边小屋找林厨子做一碗“玉笛谁家听落梅”，送到洪七公居，给洪七公吃，便可学会降龙十八掌。

4. 在福威镖局胜林平之后去青城派打败余沧海，然后和青城派弟子侯人雄谈话，得知“林震南遗言”，回福威镖局告诉林平之，而后离开镖局再进入，便可召林平之加入，得辟邪剑谱。再去青城派，林平之会和余仓海单挑并杀掉余，报了杀父之仇。

5. 去武当与张三丰切磋武学，连败三次可得梯云纵心法（品德高于50）、太极拳（品德高于65，基本武力40以上）和太极剑法（品德，武力均在80以上），在屋后还可找到武当镇派之宝——真武剑。

6. 去蝴蝶谷请王难姑和胡青牛加入，学会“毒经”可去昆仑山给五姑治病。

7. 在光明顶之战后，去少林见方丈可得达摩剑谱，上峨嵋打败灭绝师太可得倚天剑，但会因灭绝师太自尽而大减主角的道德值。

8. 游戏中有金、银、铜、铁四把神秘钥匙，其中金钥匙在华山派，银钥匙在高昌迷宫，用来开启北丑居中的两个宝箱；铜钥匙在万鳄岛，铁钥匙在云鹤崖，用来开启藏宝洞中的两个宝箱。

游戏虫手记

1. 要想玩好该游戏，除了智勇双全外，还要注意各任务间的统筹安排，善恶互补的技巧。

2. 游戏刚开始时，主角可先找一些不费太多代价的帮手。先到福威镖局找到松风剑谱凑合着修炼，再找到段誉和张无忌，此二人不用打架，然后可去打败阎基，以召胡斐。修炼一阵后，可打败梅庄老四得梨花酒以召令狐冲。再修炼一阵，可打败巨蛇以召杨过，杨过的武功可以让主角练。然后再找到玄冰碧火酒以召石破天。取得《神雕侠侣》后用善法对待瑛姑，可得周伯通“左右互搏之术”，然后击败铁掌山裘掌门，取铁掌密笈修炼，有这些人，并且武功和等

级修炼满（起码主角要修炼满），足以横行天下。

3. 因为有几个单挑剧情，如胡斐单挑苗人凤、令狐冲单挑五岳派各掌门，主角单挑无效，所以这三人要着重升级修炼。

4. 可在初期去灵蛇岛金花婆婆处修炼，只是每战所获经验值不多；也可去万鳄岛杀光鳄鱼，可得大量经验。中期可去周伯通处修炼，由于他太厉害，死伤来不及治疗，只能作为参考地点，有把握取胜的时候可去找他“玩”。五岳之役后，可到崆峒和嵩山派修炼，长经验值很多，在初期，先不要进回族部落，这样可以在金轮寺修炼，这里的敌人攻击力很低，每打完一场后出寺再入，反复多打几次，可长许多经验值，这是最安全的修炼方法。

5. 由于最后主角要一一单挑天下英雄，所以最好练成无敌的野球拳第十级。练成十级的降龙十八掌或玄铁剑法，又因为最后主角要面对十个邪派或正派的顶尖高手围攻，所以一定要修炼好“九阳神功”。如果主角资质太低，升级时所需经验值过高，可咬牙将“九阳神功”修炼到第七级，然后由武道大会中慢慢将经验值补满至第十级。主角还应配上屠龙刀和金丝背心，以增加攻击力和防御力。

6. 南贤、北丑话语重复，可存档后一次性将50枚智慧果一个一个地给其中一人，待套完情报，再取档找另一个。南贤的话正确率很高，讲的一般都是14本天书的事；而北丑的话说的都是有关宝藏的事，大体意思正确，具体到坐标等问题都是瞎说的，不要轻信。

7. 带着段誉见慕容复后，段誉会要求留下来陪王语嫣，这样会暂失去一位大将，所以最好在进燕子坞前将段誉遣散回客栈。另外也可成全段誉去陪王语嫣，当你战胜乔峰、慕容复，得《天龙八部》后，去无素山洞可再见段誉和王语嫣，并可招二人入伙。

8. 资质越好武功学得越快，游戏中有两处可加资质——一是在没见洪七公前去海边小屋找林厨子；另一是同令狐冲一起去思过崖见风清扬。

9. 在霹雳堂得到“霹雳密笈”后，可去有硝石的洞穴（如藏宝

洞）中修炼，即可炼出许多威力强大的霹雳弹，在初期战斗中十分有用。

10. 本游戏如在 WIN95 下运行，存取档速度可大幅度提高。

附表 1：可加入队伍的人物

姓　名	地　点	所需条件	资　质
令狐冲	悦来客栈	犁花酒、翡翠杯	高
张无忌	昆仑仙境	谢逊一撮狮毛	较高
石破天	摩天崖	玄冰碧火酒	低
杨　过	神雕山洞	断肠草	高
林平之	福威镖局	击败青城派	低
段　誉	高升客栈	（无）	中
袁承志	渤泥岛	品德高于 85	较高
游坦之	破庙	阿紫随同	低
狄　云	大轮寺	品德高于 60	中
虚　竹	龙门客栈	品德高于 80	低
胡　斐	胡斐居	胡家两页刀法	较高
慕容复	燕子坞	玉玺、族谱	较高
小龙女	绝情谷底	杨过随同	低
阿　紫	破庙	冰蚕、品德低于 45	低
田伯光	田伯光居	（无）	中
岳老三	万鳄岛	击败之	低
蓝凤凰	五毒教	击败之	低
欧阳克	白驼山	击败之且有女性	低
王难姑	蝴蝶谷	击败金花婆婆	低

续表

姓　名	地　点	所需条件	资　质
程灵素	药王谷	七心海棠	低
平一指	平一指居	杀死田伯光	低
胡青牛	蝴蝶谷	救王难姑	低
薛慕华	薛慕华居	逍遥派戒指	低
程　瑛	程瑛居	品德高于 70	低
王语嫣	燕子坞	慕容复随同	低

附表 2：各地点坐标

地　名	坐　标	人物、物品
河洛客栈	359，229	韦小宝卖货
高升客栈	199，401	段誉
龙门客栈	101，374	虚竹
悦来客栈	221，286	令狐冲
有间客栈	078，141	韦小宝卖货
主角居	357，235	武道会请帖
北丑居	049，111	查声望值
南贤居	388，325	查道德值
胡斐居	086，094	闯王宝刀
成昆居	019，249	小猪耳朵
程瑛居	295，422	程瑛
阎基居	396，374	七心海棠
一灯居	314，370	段皇爷

续表

地　名	坐　标	人物、物品
苗人凤居	223，187	闯王藏宝图
平一指居	215，196	平一指、药物
田伯光居	385，306	鸳刀、田伯光
薛慕华居	192，261	薛慕华
洪七公居	169，210	降龙十八掌
海边小屋	286，157	资质增加
燕子坞	308，197	呕血谱、玄冥神掌
梅庄	330，196	黑木崖令牌
药王庄	323，317	程灵素、解药
金蛇洞	193，293	金蛇剑、硝石
思过崖	187，301	独孤九剑
云鹤崖	017，015	兔肉、铁钥匙
摩天崖	186，338	石破天
冰蚕洞	022，449	冰蚕
藏宝洞	172，425	宝箱、硝石
无量山洞	169，426	莽牯蛛蛤、硝石
狄云山洞	364，279	唐诗选辑、硝石
神雕山洞	068，170	杨过、硝石
沙漠山洞	075，226	玄冰碧火酒
昆仑仙境	022，440	张无忌、蟠桃
鸳鸯山洞	425，038	《鸳鸯刀》
闯王宝藏	064，051	鸯刀、《雪山飞狐》
大理宝藏	072，283	

续表

地　名	坐　标	人物、物品
百花谷	159，270	周伯通
蝴蝶谷	238，219	铁锹、胡青牛
药王谷	323，318	解药、程灵素
黑龙潭	309，352	瑛姑、桃花岛入口
绝情谷	134，259	玉玺、断肠草
绝情谷底	132，254	小龙女
天宁寺	329，237	《连城诀》
金轮寺	103，397	可兰经、火焰刀法
大轮寺	114，297	狄云
沙漠废墟	053，219	银钥匙、高昌迷宫
破庙	019，181	广陵散、阿紫
冰火岛	103，016	谢逊、屠龙刀
灵蛇岛	187，063	獐腿肉、金花婆婆
桃花岛	339，138	《射雕英雄传》
侠客岛	455，328	《侠客行》
渤泥岛	277，043	《碧血剑》、袁承志
万鳄岛	432，125	小牛腰子、岳老三
衡山派	355，376	经验值
恒山派	112，215	经验值
泰山派	193，139	金盆洗手请帖
华山派	193，301	金钥匙
嵩山派	242，293	张旭率意帖

续表

地　名	坐　标	人物、物品
少林派	247，300	达摩剑法、玄慈
崆峒派08	倚天剑14灭绝师太	经验值峨嵋派

仙剑奇侠传

Xian Jian Qi Xia Zhuan ★

《仙剑奇侠传》是一个在国内各种排行榜上久居不下的经典中文RPG武侠游戏。RPG迷如果没有玩过此款游戏，不能不说是一种遗憾。

游戏攻略

在杭县一个小渔村里有个孤儿李逍遥。他的父母号称武林中的神仙侠侣，可惜从小时他就音讯全无。他由婶婶带大，在自家店中当个店小二。来往的英雄好汉见多了，李小哥也想做个除暴安良的正义游侠。可叹天不随人愿，一大早就被叫醒来服侍客人。

伺候完三个苗人后来到大门口，一个醉道士向李逍遥要酒。于是小李从苗人不要的酒中拿了一壶给他喝。没想到那道士是个风尘奇人，为了还杯酒之情，他竟答应在夜半三更传授给小李剑法。解决完道士的事后，又帮婶婶去买鲜虾。一路上到处闲逛，到了菜市却发现没有虾可买。刚出菜市，就得知婶婶生了病。为了报养育之恩，李逍遥毅然踏上了去仙灵岛求药的征途。

仙灵岛的迷宫并不复杂，把6座阿修罗神像击碎，中央的小岛上自然会出现通路。到了仙灵岛，李逍遥演了一场“仙女羽衣”的好戏，不想名花有刺，被一场天雷地火所惩罚，却也赢得了少女的同情，得到可以救婶婶的紫金丹。小李刚要离去，却被少女灵儿的姥姥一顿不分青红皂白地暴捶，最后被逼无奈与赵灵儿结为夫妻。

一夜无话，次日，赵灵儿悄悄送李逍遥出宫去救他婶婶。婶婶吃了小李的紫金丹就康复了，但小李却被苗人下了忘忧散而失去了在仙灵岛上的一段记

忆。夜半，小李猛然想起白天醉酒道士的话，于是从暗道溜出客栈。白天他还和邻居香兰有约，于是去她家吃粥，顺便帮丁伯伯请来了医生看病，再从村西头的篱笆缺口处出去，可以到达山神庙。月上中天，酒道士果然如约前来教了李逍遥一招“御剑术”，然后不知去向，真是一位风尘奇人。

第二天清晨，李逍遥回到了客栈，自然婶婶对他又是一顿臭骂。昨天的那几位苗人也神神秘秘地带了一个大口袋回来，占用了小李的房间。嘿嘿，这下秘道派上了用场，让我们一起探一下他们的秘密……原来口袋中正是赵灵儿，于是一场恶斗打倒了看守的苗人（可惜现在李逍遥已经不认识灵儿了）。接着，二人一起回仙灵岛，可叹岛上已是血流成河了。灵儿的姥姥将灵儿托咐给小李，就咽下了最后一口气。再回到客栈，又将苗人头目暴扁一顿，出一口胸中的恶气。入夜，灵儿可怜巴巴地来找李逍遥，却让婶婶给带了出去。但第二天早上，婶婶居然同意小李和灵儿一同去苗疆探她身世的奥秘；二人相偕踏上了开往苏州的商船。

苏州城不愧是大地方，一下船就有人打打杀杀。一翻吵闹，李逍遥“结识”了林月如，被他斩了一剑却是有惊无险。进城后投宿酒店，顺手救下了一位书生——刘晋生。第二天到处闲逛，却赶上了当地首富林家比武招亲。不是冤家不聚头，林小姐正是林月如，免不了又是一场打斗。林月如口头虽然逞强，却又败在小李手下。于是李逍遥又走了桃花运，被林老爷子留下来要成亲。夜半，灵儿突然化作半人半蛇的怪物破墙而出，林月如不顾老爸的反对和李逍遥一起走了出去。

堂堂苏州城，外面居然有个蛇窟。打死了其中的男蛇妖和女狐精没有发现灵儿的踪影。沿着山洞后的中路来到白河村，意外地在村中韩医仙家中发现了昏迷不醒的灵儿。为了救灵儿，必须找齐 6 种药物，林月如和李逍遥义不容辞，分头行动（月如找人参、雪莲子、何首乌，小李找银杏子、鹿茸、鲤鱼。）银杏子可从医仙屋后的银树上摘取。抓鱼必须先向村中的渔翁借一副渔具，然后在村的码头上钓取鲤鱼。捉鹿要先找到林中的捕兽器，然后放在鹿的必经处，可得到鹿茸。几种药搞齐后，回到韩医仙家与月如会合。韩医仙会用它们救醒灵儿。现在，要为白河村解危救难了。

出了白河村，先向北去玉佛寺，收伏玉佛珠所化的精灵——小石头。再向东冲入乱葬岗。里面有一座将军墓，是一座多层的地下迷宫，打倒在最下层的赤鬼王后就可以解救白河村了。在这里可取得土灵珠。回到白河村后，发现医

仙的女儿韩梦慈被抓到鬼阴山，于是一行人又出发去英雄救美了。在村西北，可找到韩梦慈，可是被看守的石长老击败。灵儿为了救众人答应跟石长老走。

下一站是扬州城。“十年一觉扬州梦，赢得青楼薄幸名。”扬州的繁华自是不一般。投宿客栈时，有梁上君子夜访，于是一路追杀将其打败，可是少夺回一件“紫金葫芦”。回到追丢女飞贼 的地方，可见到寡妇姬三娘。姬三娘还真是个老来俏，居然气跑了林月如。李逍遥刚在城墙上找到月如，又发现姬三娘将一个包袱投入到井中。井里有许多宝贝，还有他遗失的“紫金葫芦”。正在查看的时候，一伙官差将两人捉走。在公堂上，李逍遥被逼迫在规定的限期内找到女飞贼 。小李马上返回姬三娘家，在三娘家发现一条秘道。由下去可抓住姬三娘以证明自己的清白。

出了苏州城，在山道上会发现倒毙的古董商（城中被偷的那个），从他身上取走包袱。上山后，杀死占山为王的金蟾鬼母，可以到达白苗人的客栈。在客栈，石长老为了和白苗将军盖罗妖争夺灵儿拼个你死我活，灵儿却被路过的剑圣带走。

向前去就是万城之王的京城。在京城的尚书府可找到刘晋元。他正在生病，由新婚的美丽妻子彩依照应，闲来无事，可以在京城四处逛逛。在城的东南角，沿石栏可走到一处院落，能买到许多种暗器。酒店门口有乞丐向你哭诉妻子的不良，但去怡红院一了解却发现满不是那么回事。将路上得到的包袱交给商人的妻子可学会葫芦咒。林月如的父亲林天南为寻找女儿也来到刘家，却无奈李逍遥，只有负气离去。这时却发现彩依行为诡异。小李为刘夫人请来道士驱魔，却惹出更大的妖气。小李他们出府找帮手，正撞上不醒常醉酒剑仙。他得知详情后开坛除妖，却又突然醉倒不醒。李逍遥和林月如自行到府后树林中探查，发现元凶是一个蜘蛛精，而蝶仙彩依为报救命之恩，以自己千年道行换来刘晋元十年性命。

酒剑仙酒醉原来是元神出窍，正好赶来一剑斩了蜘蛛精，得到雷灵珠。他施展“飞仙术”带众人来到了蜀山。在这里见到剑圣，他却误认灵儿是妖魔，将她关入锁妖塔中。原指望“仙人抚我顶，结发爱长生”，李逍遥却为了这一段人妖之恋，甘冒奇险入塔救人。酒醉仙无奈之下，送了雷灵珠给小李，并传了他几招绝世武功。上得锁妖塔，从上向下一直打到塔底，将守塔的镇狱明王击败；救下灵儿，小李也在此时恢复了失去的那段记忆。在锁灵儿的剑柱不远处可发现一个漩涡，跳下去，将支撑塔的七根剑柱毁去，就可以出塔了。

在剑柱被毁时锁妖塔也倒塌了。月如为了救小李和灵儿被碎砖压死。李逍遥和灵儿却被懊悔的剑圣救到云南大理城外白苗圣姑隐居处。圣姑发现灵儿已有身孕，要小李去找凤凰蛋和麒麟角为灵儿安胎。在房子的右边采两支香蕉送给神木上的猴儿，可以上到树顶，那金翅凤凰很好修理，打败它可以得到风灵珠。好不容易要得到蛋了，却被半路上杀出来的苗女阿奴夺走。为了得到凤凰蛋，只有同她一起去寻宝。可惜宝虽有不少，却没有他想要的水灵珠。在神木树旁还有一片桃林，使用风灵珠可以进入一探其奥秘。回到圣姑居处后才知道阿奴是白苗头领的女儿，又和她一起去大理城取麒麟角。

进入了大理城，到麒麟洞口，骗走守卫可以入洞。洞中的火麒麟倒是个和善的老人，不但给了他的角还有火灵珠。出洞后来到城中的神殿祭拜，却被吸入了巫后（灵儿的母亲）神像中，回到了十年前的过去。十年前，南绍黑苗王在拜月教主的威逼下要杀巫后娘娘。李逍遥通过石长老取回了娘娘的天蛇杖，救娘娘出困。但拜月教主却放出不死的水魔兽追杀，娘娘和它同归于尽。

李逍遥万幸脱困，却被金翅凤凰送回故乡余杭县。在余杭县见了少时的灵儿和她姥姥，也见到了当年的水月宫主。水月宫主告诉李逍遥想回到现世中，必须满足自己的心愿才行。在山神庙西面可以见到少时的自己，用一把木剑换得了爸妈交给小李的水灵珠。于是，一阵天旋地转，李逍遥又回到了现实。

回到神殿后，和阿奴一起到圣姑家中，刚好赶上灵儿临产，得神药之助顺利地生下一个女婴。圣姑又让小李去试炼窟为她捉36只傀儡虫。在试炼窟不用仔细走遍，捉够虫子回来即可。数日后，灵儿身体恢复，与李逍遥一同出发，这时可以再去试炼洞。在洞的最下层可以找到女娲神的遗迹，学会土、水、风、火、雷五种神术（不去也可）。这时大理城外黑、白两族由于久旱无雨正在为水源而大打出手。三人进入大理城神殿，巫后娘娘会显灵将自己的衣钵传给灵儿，来到神殿后面的神坛，将刚得到的圣灵珠放入石碑中，再将五个神珠放入凸起的祭台中，灵儿就可以施法求雨了。

久旱适甘雨，两族的争斗就停了下来。当欢庆之时，拜月教主又派地魔兽来捣乱，于是一行人追杀入地道，一直来到了黑苗族的宫殿。在这里，李逍遥等人与拜月教主展开了一场世纪之战。最后拜月教主不敌众人与水魔兽合体，而灵儿飞上天际与其同归于尽。

侠客英雄传 Ⅲ

Xia Ke Ying Xiong Zhuan ★

《侠客英雄传Ⅱ》是近来一个大受好评的国产RPG游戏。

游戏攻略

你出大门后望左走，进入禁地，喝药汤，被一跛足老头点了死穴，逼你去盗本门的医书。小命要紧，你只好答应。回去后，你来到藏经阁，在一楼上方的一幅画后找到了医书，但马上被师兄抓了起来。你重到禁地见老头，老头教了你轻功，使你顺利地偷了书回来，得知老头是你师叔祖袁不悔……老头教过你断月剑法后，你就被逐出师门，先不要下山，往禁地走一趟，找不到袁不悔，却在左下角的火堆中找到赤列剑，又在附近左上墙中找到一个秘道，进去后，有路两条，先走左边，见四火炉，以左上、右下、左下、右上的顺序按空格键灭火，然后到右边拿海潮剑，立即装备，然后下山。

下山后，直去杏源镇（右边），在屏幕右上见姚擎戏美女，你要毫不犹豫演一场英雄救美女之戏，你也受了伤，于是被段紫霜带回清风庄疗伤，结识了庄主段玉章。出了小屋，来到左边屋中见霜儿，一起出庄入镇逛逛，在小摊买个情身结送霜儿。回庄，往左上走，得知庄主到了翠英村杀倭寇，你也随后而至，入翠英村后，往左下渡头走，干掉在踏板上的鬼子后，又结识了丐帮的扬青和帮主之子木天赐。回清风庄，向右上走，帮霜儿找到珍珠后，发现左边有条秘道，刚想进入，就被总管唤进了大厅见庄主。岭南派提亲，锦衣卫抓人……找霜儿，进秘道，出庄入镇向上走，你会发现一黑衣人被两怪人追杀，拔剑相助，但敌人个个都有近四千点之体力，只好逃跑。你来到杏源镇外的山神庙，见到刚才的黑衣人赵蒙，他监死前交给你闻名天下的《三叹剑谱》，并嘱咐交给其子赵闻风。通过大南岭上方渡口，到渠中岭，向前走进入太和镇巧遇柳婵凤，又碰二法王，凤儿中招，逃上莫愁岭，和五毒双煞捉迷藏，在左边的树林中掉入一秘洞，在左上见清风庄主之弟段兴，将其带出洞外后，得知凤儿的伤要三物才能得救：明泷果、百恋花、毒莹草。回到秘洞，在右上观壁学得七星追魂步，再返回右上可得明泷果。下了莫愁岭，上左上的大雪山，在山上左下外得到百恋花，再去大雪山左边的觅月门，这里有四大高手把关，打不过但可逃；在后

山通天岭上左边一棵树干处得到毒莹草，并救活了凤儿。然后去右边断桥处，用七星追魂步飞越到霜月山，入坤宁城，向右走，会碰上锦衣卫庞勉，打败他获通行令，然后去客栈住宿。夜访官府时知段氏父女被捕，于是在左上角的地牢中救了段紫霜，而段庄主临死托你去清风庄的秘道找秘典《卧龙兵鉴》，并给你伏印剑以解狼烟十八通机关。出了地牢，在左下跳墙走，回客栈，碰见蓝师妹和两师兄，告知师门内变，这时岭南五鼠过来挑战，并说丐帮帮主病危。把五鼠揍够，于是出城。来到渠中岭右上方的烟波镇，回客栈休息，凤儿要吃鸡屁股，于是你去买，但只有鱼卖，你乱逛一气，见到五毒双煞。凤儿离去，并告今年端阳节在坤宁城明月楼相见。

回客栈见霜儿，到右上角拜见总舵主上官风云，应邀杀海盗。出门去左边码头上船：与上官风云一起把兽王干掉后来到琴岭的江海镇，这里有不少街霸流氓供你反复练功。到客栈休息后，一出门就碰上魔教二法王，于是又逃到军港，向下走到一军船，躲到右舱。军船开出杀敌，但船中弹，出舱进入海战，向上走，在左上角你会掉下东海，向中间偏上方处游，会进入铁山岛，从左边绕转至右上，见到公孙得意，他在岛的左上处传你段氏铁步脚。走时送你龙泉剑，并告知炼玄铁神剑的方法。在东海右边有炎魔基地，你可过去杀个痛快，但如果等级不高，则可直接往左回江海镇。出镇，在翠北岭下方的破庙找到丐帮，得知帮主平安，并告知魔教天龙八部大举人侵中原的消息。回江海镇，在左下渡口边小屋找阿生哥渡河到烟波镇，在王船会得知东厂锦衣卫伏在清风庄，出镇到了左上的坤宁城，在偏右方逛一下，会有一荷兰军火商卡尔加入，然后再入明月楼，会合了凤儿，又见到武当掌门楚子敬。

在明月楼休息，夜半听到怪声，于是出去看看，碰见觅月门的四大高手，这次不用逃了，打败他们后，霜儿被光明圣王抓去，要你用《三叹剑谱》赎人，于是追到渠中岭左边的沙漠，这时现出了魔教的入口。进入后，经过了神殿，你面前会有三条路，按中，左，右的次序走过这三条路，可进入魔教的内部，救出霜儿并打败两大法王后，来到大南岭的清风庄，进入狼烟十八通的秘道，向上走可得到《卧龙兵鉴》，出门杀锦衣卫庞勉。然后入杏源镇内走左边，见黑煞重伤，得知五毒教被魔教突袭。于是去西南五毒教。经过渠中岭左下的沙漠可见有一渡口，过渡即到大南岭西面，往左走可到五毒教，得知五毒教已灭后即到北方找杨青。

经过烟波镇见上官风云，他告知七月初七各大门派去少林寺开掌门人大

会。于是去翠北岭左方的天祥镇，有一乞丐告诉你丐帮出事。出镇来到左下方的丐帮，见木帮主逝去杨青继位，一起上少林。回天祥镇，入镇的后山，通过瀑布后的秘道往左到少林。在少林凤儿被严公公打伤，于是又到铁山岛找公孙得意，但老头知道凤儿是五毒教人就挥袖而去，可在左下角找到他，他逼你与霜儿成亲，不然不救。答应后，去找冬杏果和冰山巨蟒血，在渠中岭左边可以上霸月山，飞到通天岭杀冰山巨蟒得血，并发现毒仙姑在练功。在烟波镇一樵夫手中得到冬杏果。回铁山岛救回凤儿，并约定办好事后回来娶霜儿，此时得伏印石。

回江海镇上遇杨青，得知木天赐夺位，并怀疑木是毒杀帮主之主谋，故分头调查。向下走，你碰见师兄褚奇，告知潮山派已被灭门后死去。你马上回潮山派，一上山，就要与魔教三大法王拼，虽赢，但好友卡尔竟被光明圣王扔下了山崖。你下山到杏源镇住宿，为报仇而看《卧龙兵鉴》，凤儿告知在大雪山可得书中龙纹印的秘密。于是你又来到渠中岭的大雪山，在山上左上角发现一秘洞。在洞的右上得黄形剑。出洞见毒仙姑与木天赐竟成为师徒。下山后从江海镇一名在门外打铁的铸剑师口中得知，北方山中有一铸剑高手，于是来到天祥镇后山通过秘道到右上见老头，老头不肯为你铸剑。回镇中睡一觉，再到后山瀑布右边的屋前见老人。老人魏清尘原来也是公孙得意的师兄弟，他有黄形石，但仍要你去找大雪山的玄铁石，武当山的千年树皮、五毒教的陀螺草。来到大雪山，又碰到毒仙姑与木天赐，木天赐夺去了三叹剑谱和五毒秘芨，并打伤毒仙姑，这时你师叔祖袁不悔出现与毒仙姑相认，并一起回万林山。入右边秘洞拿了玄铁石。武当就在渠中岭中上部一座无房子的山上，直上拿了千年树皮，再到五毒教万林山。上山见袁不悔，他临死前要你与凤儿成亲，在左边可得陀螺草。回天祥镇魏清尘处。魏清尘要你在 49 天内不要影响他炼剑，于是你回到镇中，再次打败岭南五鼠，会合了霜儿，一起回到魏清尘处。他要你找金玉粉，提示你找善吐火之人。你于是下山来到渠中岭的坤宁城，一进城即见严公公与木天赐，老帮主果然是木天赐毒杀的。会合杨青一起杀严公公。但霜儿被木天赐杀害，杨青去追木天赐，你与霜儿讲了些临别话后，在镇中左上会合杨青，在明月楼休息一晚后，从吐火男处得金玉粉。回到天祥镇后山见楚子敬，告知中秋在武当山选武林盟主。将金玉粉交给魏清尘后，终于炼成了紫霜剑。在赤兀岭，你炼成了紫霜剑法。下山后再返回赤兀岭山顶可入一小洞，点燃左右两火，再熄灭后可得寒冰剑。你回去寻木天赐报仇，终于在通天岭的中下方见到

他，杀之！但杨青也光荣就义，临终要你当丐帮帮主并发扬光大之，你可选择是或否。

结局一：你看重兄弟情义，违背了对凤儿的承诺，收了打狗棒和降龙十八掌谱，当了丐帮帮主。应楚子敬之约到了武当山，丐帮徐长老诬陷你杀了杨青，但你经雄辩而胜。这时少林弟子告知方丈无相大师被魔教杀害。还见到光明圣王一帮人赶到，令你喜出望外的是，卡尔并未死去，并与上官风云一起加入，合力杀了光明圣王。莫愁岭的段兴和公孙得意相继出现后，你当选为武林盟主，但各大门派都不满你与出身五毒教的凤儿一起，你忍痛与凤儿分手。结局二：你放弃了帮主之位，与凤儿一起到五毒教处拜祭凤儿父母，发现无相大师被魔教抓去。于是你追至魔教内，无相自杀，临终说："少林寺第三柱"。你带着疑惑来到少林寺内，在右边罗汉堂的第三柱中获《易筋经》，使你内力暴升至 999。然后下山，一出瀑布发现魔教杀了觅月门幽幂四幻。上武当……情节与结局一大同小异，但你不会与凤儿分开。

剑侠情缘

Jian Xia Qing Yuan ★

在一遍又一遍地打穿了各种 GAME 排行榜上前十位的游戏，也厌倦了连机对战中用血与火的命令堆砌起的征服者的胜利，而终于决定"挂手"——也就是封机一段之时，恰恰又碰上了宣传战打得人心砰砰直跳的《剑侠情缘》。

更重要的，它是 RPG 领域中，第一个大型国产武侠片，况且刚一出手，便是双 CD 的大手笔。在 WIN95 下，不须进行任何调试，在 DOS 环境中，修改 CONFIG. SYS 为 EMS 方式，至于音乐吗，切记切记，一定要先启动诸如 CDROM 中带的 CDPLAY 等读 CD 唱片的工具，这也算是一个小小的不便吧！

限于篇幅，本文不打算给出全部攻略，只对最紧要处予以提示，不过你可以凭借超级必杀技轻松过关的，那就是存盘、存盘、再存盘，哈哈。

游戏攻略

古往今来，“侠”之大者，莫不是有“情”有“义”，操纵主人公独孤剑们行侠江湖亦必须有此心态，如果有“情”不“义”则难以快意恩仇，如果有“义”无“情”也会功成而心不宁，因此编剧的良苦用心就在于把各位玩兄玩弟都培养成有情有义之人。

话说这独孤剑身负师仇家恨，怀揣血书先上武夷山再到临安城，一路杀了几个山贼，但由于武艺不高心中没底，进城之后四处乱翻（乱偷一气可是大多数 RPG 游戏的拿手好戏），想偷点儿补药以备不时之需（紧急警报！这一回游戏里可是设有隐蔽道德值的啦，莫伸手，伸手必被捉。编剧的这个创意道还有些警世作用），结果被一美貌小寡妇关在家里（被编剧的小黑手小小地惩罚了一下），只好答应给人家找一好老公以为脱身之计，信步上了酒楼（大侠必定豪爽，豪爽必定好饮，所以 RPG 里的酒楼是一定要去的），恰好遇上周木匠，于是撮合了一双好姻缘（把甩不掉的包袱终于送出去了），得谢礼若干（这就叫大侠爱财，取之有道。一不偷，二不抢，定要哄得人心甘情愿地送到手里来）。

重回酒楼，将一金狗痛打一番，结识了张如梦、张琳心兄妹，以及方勉大侠。爱苗初生，初恋情人张琳心就被采花贼掳去。找小乞丐测一下自己的智商，就知道该怎么办了（如果承认自己智商低的话，那就去赌馆直接把吕将军拉来痛打一顿就行了）。去碧霞岛的关键是在妓馆外施展轻功取得南宫彩虹姑娘的眼泪送给贾老实。还有，别忘了到秋雨姑娘的房中去一趟（如果“义”字当先，就把给独孤剑的红玉收下吧）。

碧霞岛上救了张琳心和一个叫何梅的美女回来，却因为父辈的恩怨和张如梦在城墙上大战一场，并被无名人所伤（此处又埋伏下一段曲折的爱情故事，不过别高兴得太早，因为那是别人的）。伤好之后，想起何梅的父亲（一个超级大财主，是不是比他的女儿还有诱惑力?）说过，谁救了他女儿就招谁为婿，于是为财色所动，上门应聘，日后生了一子名叫独孤岛。GAMEOVER，一个令人郁闷的结局。真是心有不甘啊！（第一遍玩的时候过于自信，一直没存盘，这时好想拿策划、编剧他们来提升经验值！）

还是找到张琳心一起去武夷山吧，在后山洞里，最后一处机关的排列是左起 1 下 2 上 3 下 4 下，还有别忘了学习洞壁上的武功。回临安的路上，邂逅张琳心的父亲张风，张风坦言承认独孤剑的父亲是他所杀，独孤剑欲报父仇却力有不逮。再进临安发现张风因与秦桧不和而遭缉捕。二人无处可躲，进酒楼听

说吕将军欺负段铁匠的女儿，决定去段家藏身。杀了吕将军之后终于从张府后花园的地道逃出。

城外张风与金国第一高手南宫灭打得难分难解，双双受伤，二小赶跑南宫灭后，面对张风，独孤剑报仇的机会终于来了。(“情”“义”悬于一念之间，一个令人痛苦的抉择：杀 OR 不杀？他与秦桧不和究竟是狗咬狗，还是另有隐情？)

血书上的下一个被杀者是华山派掌门顾枫，但是看守华山一条路路口的弟子竟然不承认独孤剑是衡山派掌门（接任掌门一职时忘了给华山派发 E－MAIL 了？）好在据说樵夫李三知道另外一条路，去长安找李三（千万不要领着张琳心瞎转，尤其是儿童不宜的“高级娱乐场所”，那可是会被贬一通的，除非你想牺牲自己的脸面来逗观战者的哈哈一笑），进城、出城、再进城（这是关键，就是有点儿令人莫名其妙，会不会是编剧想靠这个来消磨大家的时间？）问第二个摆摊的“个体户”，然后按老规矩去酒楼，碰上狂饮中的张如梦（借酒浇愁愁更愁，不喝也罢），张如梦摇摇晃晃去了妓院，抓住卖国贼的儿子姚公子逼其带路，从大牢中救出李三和天王帮的杨湖得到天王令。沿密道上了华山，见一人慌慌张张跑下山去，进了大厅，顾枫已死。二人回到长安，找遍屋宇不见“下山人”，只差妓院没去了（正所谓兵者诡道也，实者虚之，虚者实之，看来编剧也深谙此理）。捉人在床，一番心理战之后，获得了确凿证据，重登华山揭穿了五色教的阴谋（从此在武林中有了一点小小的名声）。

在少林寺里想法给小沙弥找回“孙行者”才能见到方丈无虚大师。给大师出了一个智力题中已经被证实了的一个好点子，却不被采纳（看来这木木的光头只配去敲木鱼了）。去碑林参观，顺手捉了一个敌方的“联络员”，设巧计，揭穿无相的真面目，合寺感激，藏经阁老僧再传绝技“天魔解体大法”。

中国历史上悲剧色彩最重的人物之一岳飞（依靠我们敲键盘能让历史变成喜剧吗？），现在快要登场了。由朱仙镇出发先见韩世忠元帅，出来再回去把秋雨姑娘交代的事情办了（别忘记大侠可是要重信首诺的，这也是提升道德值的一个关键，而且遵守诺言也会给你一个可喜的回报）。去见岳飞元帅，不遇而回，在朱仙镇师弟马涛会拿着丹心剑给独孤剑，再回去见岳元帅，（大侠这种时候经常是要勇挑重担的，自告奋勇之后，你将成为“王佐断臂”这一历史事件的见证！）。出营之后，如果从正面进攻，那就只好一次次等着“挂了”，一定要从侧面迂回（再次验证了不可“霸王硬上弓”的道理）。在帮陆文龙弃暗投明之后，迎来了为国而进行的正义之战——打败金国第一高手南宫灭！（如果你修改了

人物属性而战胜敌人，听一听南宫灭封给你的“骗子”称号可是相当有趣，其实战胜敌人很简单，使用“天魔解体大法”就可以欣赏到一段精彩的动画）

张琳心为了救治声名远扬但却筋脉俱断的独孤剑，只好远行取药。去天山对最终结局没有影响，去长白山有两种取双头人参的办法：或是为民除害，诛杀许大马棒；或是去朱家大院硬性借走（为“情”忘“义”早晚是要遭报应的，慎记）。

伤好后，独孤剑应天湖帮左使王佐之请（又有一段恩恩怨怨，谁让岳飞也当过屠杀农民起义军的刽子手！），使用天王令穿过茶屋里的地道和看不见的水上迷宫，在天王帮的后花园与帮主杨瑛正欲结拜，为奸人所袭，因祸得福发现了杨瑛的女儿身，一股爱意顿时弥漫全身。为了追回“山河社稷图”，二人跟到成都，张琳心见到又来一个漂亮的竞争者而醋意大发飞身离去，害得独孤剑颇费一番周折才又把她从五色教手中救出，从此二女和好如初（真是能者无所不能，佩服、佩服）。

花开两朵各表一枝，张如梦和南宫彩虹这一对痴男怨女此刻也在剑门关上结了情缘，二人不求今生只盼来世，一战之后必死一人，生还者或南宫彩虹远走漠北，伴古墓青灯，或张如梦遁入空门，闻暮鼓晨钟。余音袅袅中，留下一腔情、一身恨、一首《天仙子》的绝妙好词……（举凡办事果断、刚毅决绝的玩家只能欣赏到这个结果。如果柔情万缕，又能怎样？）

再说独孤剑携二女回成都拜访段芙蓉获赠面具后重返朱仙镇（成都城里还有两处可去：一是左下角的陈续家，连赢四盘棋的玩家会被捧为千年一遇的围棋天才并取得“抄家”的权力，不可不试哟！二是右上角的王老五家，“此地无银三百两”的故事会让大家捧腹一笑。吝啬的老王能把财迷玩友气吐血，亏得王嫂还不失巾帼英雄的本色。另外，别忘了自己是大侠，所以千万别使出“黑吃黑”的功夫来，他不仁我却“义”，方显英雄本色）。见岳飞告之方勉欲来暗杀，随后挺身而出扮成岳元帅揭开方勉真面目，激斗之中，张琳心被一脚踢下悬崖死生未卜，独孤剑与赶来的杨瑛合力终将方勉擒下。无论多么痛苦的回忆终将过去，在杨瑛的劝说下，为了民族的大义，独孤剑义无返顾地登上泰山，一剑定江山，成为领袖群伦的武林盟主。之后带着一丝怅惘，攀岩上绝顶，一览众山小。

编剧之手安排的多种命运在等待着独孤剑，如果当初没有杀张风，可能携双美同归，抗金救国之余，不忘人类的本职工作，育下一对可爱的儿女（马马

虎虎算是皆大欢喜)；也可能与杨瑛联袂江湖，比翼双飞（好事不成双，总有点缺憾)；如果杀了张风，那就真的成了“独孤一剑”，在壮美的泰山日出的映照下，啸气山川，从此奔波于江湖，时刻不能忘记二女，晚年总结武功创“独孤九剑”！又如果当年张琳心抢了朱家大院的双头人参，那只好一命抵数命，半年后独孤剑将被暗杀身亡（可以评为“最令人不爽结尾”。所以做事时千万不可因“情”废“义”）……

“广告上不是说可以救岳飞、直捣黄龙吗？”心急的玩家肯定已经等不及了。是的，因为大结局出现的条件比较难：首先要把前文提示的好事做尽，其次张如梦和南宫彩虹必须“双活”。（二人拼命之机，张如梦心中应是情意绵绵，既不能痛下杀手，又要本着多看恋人一眼是一眼的心态猛吃补药，坚持十个回合试试？可见真情之重要，不禁令人感慨万千！）

不过，玩家也可祭起PCTOOLS法宝来修改SAVE文件，道德值要是太低，可以把2扇区68字节改为小于0A（16进制)；28扇区489字节如改成01也就双活了。如此一来，三人就可携手同归，下山路上将收到西山居求伯君居士的“光碟”一张（求老先生也耐不住寂寞，亲自出马了)。一年后，先用光碟向化装成樵夫的编剧求助（否则岳飞就只能出家了，这也是一个不大舒服的结局。而且，也让咱们的编剧给大家露一小脸，否则他老人家一定心中不爽)，再回家找兄嫂便知岳元帅下落，去风波亭前可到北门见渔夫老王然后去钓鱼岛打倭寇（一来提升经验值，二来扬我国威，三来证明钓鱼岛历来是我不可侵犯之领土)，最后一场激战，消灭秦桧（居然有三万点的生命值，这个大奸臣真是隐藏得太深了。不过，听他那一大段长篇自述，相信也能领悟到很多东西)。一年之后，在《满江红》的合唱声中，岳飞官拜丞相兼兵马大元帅，封鄂王，迎二帝，直捣黄龙，迫金献宗签城下之盟！！！

水浒英雄传

Shui Hu Ying Xiong Zhuan ★

游戏攻略

第一回　洪太尉误走妖怪

大宋年间，天下太平，人民安居乐业。但宋仁宗即位后天下突然流行瘟疫，时年日盛，从百官到平民病死者与日俱增。仁宗为安定民心，特颁昭大赦天下，轻敷免税，但瘟疫之灾终不能免。无奈之际，有人保荐江西信州龙虎山上清宫住持张天师，赞其武功医道高绝，神奇如在世神仙。仁宗准奏，特遣殿前太尉钦差大臣洪信，前往龙虎山上清宫宣请张天师出山救人。

经过长途跋涉，洪太尉乘船来到三面环水，一面临山的上清宫。为了表示诚意，洪信不顾护卫林教头、杨教头的劝阻只身进入上清宫。

敕建上清宫雄伟壮观，在与世隔绝的宫观中，道人们过着悠闲自在的生活。住持长老正在进行每年一度的辟谷清修，没有人知道他的下落。洪信不断地与道人们交谈并试图了解观中的情况，但道人们大多绝口不谈张天师的事，仿佛这其中隐藏着什么秘密。洪信这才感到，整个道观笼罩在一种淡淡的神秘色彩之中。

一代武学大师玄真子一直在观中深居简出，在武林中罕有人知。由于玄真子没有成为住持道人，因此一直耿耿于怀。玄真子非常想知道持道人手中代代相传的《天玄颂》中记述了什么武学精要。为了找到持道人的线索，洪信决定为玄真子找到《天玄颂》。

上清宫的道人大多习武，领导着武林的一大流派。在上清宫中有一个传授高级武学的场所——小蓬莱。从小蓬莱出来的人，都能成为武林中的超一流高手。所以，能进入小蓬莱习武，就成为上清宫中习武道人的无上选择。洪信进观后，找不到住持道人，却看见了一场比武。武林人士武天雄来上清宫找麻烦，连伤数名道人。小蓬莱监院道长松阳子用高深的内功赶走了武天雄。

小道童道真作为少年高手，一心想进小蓬莱。但年龄小，无法打败内力高于他的师兄们，洪信介绍道真到随行护卫林教头、杨教头处讨教绝招。道真答应将《天玄颂》借给洪信一用。玄真子在得到了《天玄颂》的秘密后答应帮助

洪信找到住持道人，将手中的钥匙给了洪信。洪信利用圣上的御札，封玄真子为国师。玄真子大为感动，并明白自己没有资格再留在上清宫了，便将表示权力的上清戒交给了洪信，并请他转交给年轻一代的高手松阳子（宋江之父）。

利用上清戒，洪信从领乐道人处得到了另一把钥匙。

利用从乐团处得到的笛子，洪信气走了元辰殿中奏乐的道人。并用从会客室得到的牌位开启了元辰殿中的机关，露出了暗匣。洪信用两把钥匙打开了暗匣，得到了灵击子。

洪信用从灶房得到的火石，点燃了柴堆，调离了监院道人。用灵击子敲响了具有神奇声音的青云板。将上清宫现任住持公孙胜从清修的地方惊出。公孙胜在客房中接待了洪信，向洪信介绍了上清宫的现状，并告诉洪信，其师兄张天师已经退隐，在龙虎山上结草为庐，率一班弟子清修，并竭力劝阻洪信不要上山相请。

上清宫的火工道人老憨，为人老实热心，好管闲事。与洪信迅速成为了朋友。洪信向公孙胜请求将老憨列为正式道人并得到准许。为报答洪信，老憨将山后门打开。

洪信不顾观中道人的一再阻挠，只身上山。在一处断崖，遇到一位性情古怪的渔翁。当洪信无法过得断崖而下山后，从公孙胜处得知那渔翁就是张天师，因不满洪信身着官服态度傲慢没有诚意，所以没有露出身份。洪信只得回到观中过夜。

深夜，老憨因私开后门遭罚，洪信用笛声相救。清晨，洪信从玉真子处替老憨讨了疗伤药，使老憨能及时做完了观中的早饭。老憨又帮洪信砍断了崖边的老藤。

洪信用御札封玉真子为国医，玉真子将《扁鹊遗篇》交给洪信。请洪信转交给张天师，以使张天师有更高的医术，救治天下百姓。

次日，洪信身着民服，再次上山。当洪信靠近崖边时，失脚坠人深渊。在此时，一位轻功出众的高人，从崖上飞身而下，救起洪信。

在龙虎山中，洪信没有见到张天师。只是在山中的一片空地上，看到了张天师的茅屋。茅屋前张天师的关门弟子云阳子在煎药。云阳子告诉洪信，张天师在附近山中采药，请洪信等上几天。云阳子告诉洪信自己在为山中的道士们煎制防止瘴气的药，只是少了一味草药，洪信决定为云阳子找到这种草药。

洪信在采药过程中不小心被毒蛇咬伤晕倒，醒来后发现是张天师的另一位

弟子清阳子救了自己。清阳子为了救洪信，失脚摔伤。

洪信在一个神秘的迷洞中见到张天师时，天师已经知道了洪信的来意。张天师因自己没有能力治疗瘟疫而谢绝了圣上的宣请。洪信将在山下玉真子处得到的《扁鹊遗篇》交给张天师，张大受启发，决定随洪信下山。张天师请求洪信在山中耽搁几日，待自己采得几味草药后再与洪信出山。次日清晨，洪信从茅屋中醒来时，张天师已经到附近山中采药，门外只有道童云阳子在煎药。洪信信步在龙虎山中散步，无意之间走到了秘洞，在五个不同的地方有五名打扮成渔、樵、牧、书、剑的怪人。

在一个山中洼地的出口，一个厚重的铁门，有一名道士把守，山后的崖上由另一名道士把守。透过铁门的栏杆，洪信看到门里有许多人。

守门的道士俗名叫方腊，是张天师弟子中的佼佼者。方腊告诉洪太尉，此处名叫浒峪，门中囚禁着几十名昔日的黑道高手。十几年前，张天师受白道人士的委托，率领几十位正派高手，一举收服了几十位黑道的头面人物。其中的一部分人被终生囚禁在此，并被不断地用参有药水的食物消耗功力。洪信正要说些什么，云阳子跑来将洪信劝回茅屋。

是夜，一个白色人影从树上飘下。

茅屋中洪信正在看书，眼前一亮，在崖边救过自己的人出现在眼前。这个人请求洪信帮助把浒峪中的人解脱出来，并保证那些人不会再为害一方。出于感恩，洪信一口应承了此事。

第二天清晨，洪信在清阳子的帮助下躲过了云阳子的阻挡，又一次来到浒峪，用上清戒向方腊等人施威。守卫浒峪的众人无可奈何，只好答应放人。由于年代久远，铁门上的大锁无法打开。浒峪中的黑道首领卢教主，用掌力绷开了巨大的门锁。关押的人们陆续走出。此时，张天师的大弟子赶到，恳求洪太尉等待张天师回来再定。浒峪的大门又一次闭上，锁住。

这天夜里，张天师的天师剑突然从鞘中弹出发出龙吟，紧接着浒峪中起了冲天大火，火光染红了整个夜空，清阳子被杀，天师剑等宝物被人盗走。

本回过关密要：

洪信从老憨处得到玄真子的情况。

洪信看见了松阳子和武天雄的打斗。

道真向洪信表示要学高级武功。

洪信给道真官帖，让洪信向林教头和杨教头讨教武功。

洪信得到《天玄颂》。

洪信给玄真子读《天玄颂》，得到开启暗匣的白钥匙。

洪信从会客室得到牌位。

洪信将牌位放到了正确的位置，露出了暗匣开关。

玄真子向洪信表示了自己的遗憾。

洪信用圣上恩赐的御札，封玄真子为国师，洪信得到了上清戒。

洪信用上清戒从领乐道人处得到了开启暗匣的黄钥匙。

洪信从奏乐的殿中得到了一只笛子。

洪信用笛子赶走了元辰殿中弹琴的道士。

洪信用圣上恩赐的御札，封玉真子为国医，洪信得到了《扁鹊遗篇》。

洪信从斋堂得到瓷碗。

洪信从灶房得到了火种。

洪信利用两把钥匙打开了暗匣，得到了灵击子。

洪信利用火种点着了柴堆，调开了守在青云板旁边的监院道人。

洪信用灵击子敲响了青云板，惊出了清修的公孙胜。

老憨请洪信帮他成为正式注册的道人。

洪信向公孙胜请求使老憨成为正式道人。

老憨高兴得不知所措，打开了后门。

洪信上山见到一个断崖当住了去路和一个古怪的渔翁。

洪信与公孙胜交谈知道渔翁便是张天师。

洪信夜里听到老憨受罚，吹笛子解救了老憨。

洪信从山上得到曼佗罗花。

洪信在白天探听老憨的病情。

洪信从玉真子处得知曼佗罗花可以治老憨手上的伤。

玉真子用洪信提供的材料制成疗伤药。

洪信用玉真子的疗伤药给老憨疗伤。

洪信用《扁鹊遗篇》向老憨证明曼佗罗花的药效，老憨帮洪信砍断了山上的老藤。

洪信从山崖失脚落下。

洪信见到了云阳子，表明了来意。

洪信在山中采药被毒蛇咬伤。

得到《扁鹊遗篇》的张天师，答应了洪信的请求。

洪信经过了迷洞。

洪信与方腊交谈，得知浒峪中的情况。

云阳子阻止洪信再次进入迷洞。

洪信从张天师屋中的蓑衣中拿到《道德经》。

洪信给清阳子讲解《道德经》。

洪信再次经过迷洞。

洪信用上清戒要求方腊开门放人。

洪信回到茅屋，见到清阳子惨死。

第二回　鲁提辖拳打镇关西

十几年后。

陕西渭州城。由于地处边塞，有许多关中重犯由此逃亡关外，没逃走的就此定居下来，以寻找机会。又加连年关外兵戎进犯，这里经常成为战场。小镇原有的居民基本上走光了，留下的都是一些多多少少有点来路的人。平日里，大家都心照不宣地互不打扰。

但这几日，小镇之中连续出了几件人命案，又来了许多形形色色的陌生人，使原本就不太平静的小镇显得更加异样。

这些陌生人大多是来参加镇中大户郑家老爷子的葬礼的。郑家老爷子在世时是威镇武林的降魔五使的老三。以一柄精纯的丧门刀和蕴涵纯阳内力的屠龙掌享誉天下。郑老爷子年轻的时候，与降魔五使的其他四人一起行走江湖。江湖中有劣迹的黑道人，碰到了降魔五便生不如死。所以降魔五使几乎成了平民百姓的救世主。但突然有一天，降魔五使突然在武林中消失了。一过就是十几年，当武林中人都以为这五人死于一场恶斗的时候，郑老爷子突然回到了家中。回来后，老爷子一直闭门不出，郁郁寡欢。夜里经常传来他在噩梦中的惊吼，白

天坐在家中瞪着门口发愣。家里请了无数的名医，都查不出病因，就这样又过了十几年。几日前，郑老爷子突然暴病而亡。家里人几乎是松了一口气，都觉得这对于老爷子来说是一个解脱。

郑家有两个儿子。老大以经商为业，是陕西一带颇有名气的大商贾。老二以做屠夫为遮挡，经常行走江湖，武功也颇为了得。但从武功和在武林中的威望来说，这两个儿子都没有能达到父亲的造诣。这也是郑老爷子最不放心的地方。老大有一个儿子，生来痴呆，到了七八岁才学会了说几句成句的话。气得郑家老大给他起名叫郑天缺。但老爷子特别喜欢天缺。平日一老一少都不与其他人说话，可两个人在一起的时候，却非常投缘。天缺两三岁的时候，老爷子开始教他一些武术基本功，想让他强身健体。天缺却是天生的练武奇才。无论什么样的招式一学就会，内功也进展神速。年仅十几岁的无缺，内外造诣却已在许多武林名宿之上了。但天缺终究是傻子，除了武功上的事。其它事一概不懂，经常在外边惹事生非，傻乎乎的手段非常残忍。以郑家的名气和势力，陕西的地方官也避让三分，一般的人也只能敢怒而不敢言。

在这里有一个真正不怕郑家的人，他就是提辖鲁达。鲁达自幼父母双亡，收养他的叔叔在浒峪的大火中丧命。传闻鲁达的师父，是当今武林的一代宗师五台山智真长老。智真长老的徒弟自然什么都不怕了。自幼懒散的鲁达成了当地的一霸。

这天，鲁提辖正在街头巡视。街上家家户户都紧闭门窗，偶尔有人探头张望，见到有人走近，又赶紧缩了回去。只有镇中心的潘家酒楼和红利赌坊里聚集了许多江湖人，与街头的冷清形成了鲜明的对比。

鲁达接到了郑家的邀请，想去郑老爷子的葬礼上看一眼吃一口酒。门口新请来的打手没认出鲁达的身份，向鲁达索要礼物，气得鲁达差点儿杀了他。无可奈何，鲁达来到了潘家酒楼。

潘家酒楼是渭州城中年头最久的建筑之一，时至今日只能从酒楼的结构中依稀看出往日的威风。在酒楼的二楼，史进和李忠与鲁达一见如故，两人不断地与鲁达套近乎，而鲁达为了喝酒有一搭没一搭地敷衍着。李忠不断地提起当年的大火和丢失的物品。鲁达非常不耐烦地不断岔开李忠的话题。当鲁达终于有机会讲述自己的英雄经历的时候，旁边的屏风后突然传来一阵哭泣声，鲁达勃然大怒。听到吵闹声，堂官跑来告诉鲁达，是外地人金二的女儿在此卖艺。金二父女由于受镇关西郑屠的蒙骗，欠了一身债。为了还债金二沿街乞讨，金二

的女儿在此卖唱。今天听歌的客人稀少，金二的女儿想起了自己的遭遇所以哭了起来。争强好胜的鲁达为了在新结识的朋友面前抖抖威风，给了金二女儿一些银两，并给了她自己的腰牌做护身符，答应第二天送他们逃出边关之外。出了潘家酒楼，在旅店的门口。鲁达看见金二被郑天缺逼着还债。鲁达想救下金二，但投鼠忌器。在无可奈何之际，鲁达想起郑天缺最怕老鼠，于是捉了一只来吓郑天缺。这一招果然管用，郑天缺放开了金二落荒而逃。可是，不知为何，郑天缺的纯阳掌力之中多了一股阴毒之力。金二口吐黑血，生命垂危。鲁达请来了药店老板给金二治病，药店老板推荐了绸布庄的老板。绸布庄老板说金二中了毒砂掌，需要五步蛇的蛇酒救治。鲁达从丐帮人手中要到了毒蛇，制成蛇酒给了金二。

当夜，鲁达在睡梦中被一声惨厉的叫声惊醒。外面传来纷乱的脚步声，当鲁达来到门口时，昏暗的街头已空无一人，仿佛什么事都没有发生。到了旅店，屋中金二的女儿回答鲁达，没有见到什么，金二依然在昏睡不醒。鲁达仔细巡视街道，才发现郑家老大的家门大开。屋内一片狼籍，血流成河。显然是刚发生过一起惨案，但又看不到尸体，只有一条断臂。在被血染红的墙上印着一个左手的掌印。出了郑家，鲁达发现一个可疑的打更人，并与之发生了争斗。打更人不敌逃走。

清晨，鲁达从一个拾破烂人的手中要到了一把精制的斧头。前来向高记铁匠铺的铁匠询问。正好与来打造兵器的打更人相遇，再次激战。打更人逃亡关外。鲁达从小经略相公处得到了可以指挥守关士卒帮助缉拿罪犯的令牌。

鲁达来到旅店，放出了被旅店老板反锁在屋内的金二父女。并用令牌送金二父女出了关口。在忙乱中，金二的怀中掉出了一本怪书，不识字的鲁达拾起后交给了金二，金二用左手接过了书。

婶婶为了给鲁达包饺子，让鲁达去买肉馅。郑屠的肉铺还未开门，鲁达来到赌坊将买肉钱输得一干二净。恼羞成怒的鲁达来到郑屠处强行索取肉馅，与正在悲伤中的郑屠发生口角，失手打死了郑屠。婶婶劝鲁达逃往东京汴梁，投奔其师父智真长老。鲁达看见了失去一条胳膊的郑天缺站在城墙上，用恶毒的眼光看着渭州城的人们，然后就消失不见了。在城门口，智真告诉自己的徒弟，去找城里的宋江。宋江用棺材帮鲁达逃过了检查。鲁达对宋江感恩不尽。

本回过关密要：

鲁达从家中拿起酒葫芦。

鲁达从家中拿起腰牌。
鲁达从老妇人处得到死鸡。
鲁达用死鸡从乞丐处换到蛇。
鲁达用蛇到酒坊做蛇酒。
鲁达用酒葫芦盛起蛇酒。
鲁达与史进、李忠结识。
鲁达与史进、李忠交谈。
鲁达与金二的女儿交谈。
鲁达将腰牌给了金二的女儿。
鲁达与郑家的打手交谈。
鲁达与金二的女儿交谈;
鲁达从酒坊得到了老鼠。
鲁达与金二交谈。
鲁达与药店老板交谈。
鲁达用蛇酒救治金二。
鲁达回家。
鲁达看见掌印。
鲁达与打更人交谈。
鲁达从拾破烂人手中得到斧子。
鲁达向铁匠打听斧子的事情。
守关士卒告诉鲁达打更人出了关外。
鲁达让旅店老板开门放人。
鲁达砸开了房门。
鲁达让金二父女出关。
鲁达让守关士卒放金二父女出关。
鲁达的婶婶叫鲁达买肉馅。
鲁达到赌坊赌钱。
鲁达与郑屠发生争斗。

婶婶让鲁达逃往智真长老处。

鲁达见到了断臂的郑天缺。

鲁达见到师父智真。

鲁达结识了宋江。

鲁达藏在棺材中逃出了渭州城。

第三回　林教头风雪山神庙

冬季，沧州城外，大雪纷飞。

80万禁军教头林冲凭一身好武功，在三军中享有崇高的威望。因得罪高衙内被其友陆虞候陷害，被刺配于此。牢城管营对林冲另眼相看，每日林冲只需到管营处点个卯即可。林冲家族世代为官，均是武将出身。林冲被发配后一直心情郁闷，感觉自己辱没了家族的荣誉。千方百计地图东山再起。

林冲与看守草料场的老军是忘年之交，林冲感到无可奈何的时候经常与老军交谈。林冲非常向往夕日纵横沙场的豪情。老军告诉林冲，若想改变自己的处境，必须知道如何忍耐。

这天，林冲从管营处得知大名府先锋营驻扎在此。林冲决定去看他的老友大名府先锋索超和杨志。林冲来到大营，守营军卒见他身穿囚服不肯让他进门。在与士卒交谈当中，营中出来了杨志。杨志见林冲如此境地，要林冲替他送信到沧州。为了求老朋友帮忙使自己官复原职，林冲慨然应允。

在沧州城门，守城旗牌还没有出来巡哨。闲来无事的林冲路过沧州相国寺。听到相国寺后的菜园中一片嘈杂声并有练武的吆喝声，于是过去看个究竟。原来是为躲避官府缉拿的鲁达在此看守菜园，正与一帮泼皮练武玩耍。林冲看到兴头之处不禁喝彩。鲁智深遂与林冲相识，林冲与鲁达一见如故。

林冲重新回到沧州城门，发现守军旗牌已经出来。将信交与旗牌后，旗碑趁机进屋取暖，久久不出。林冲从酒店买酒送与守城军卒，求他们请旗碑快速回信。林冲回先锋营送信后回家。

次日，林冲点卯后来到大营，军中旗牌拒绝让林冲进营。无奈，林冲只好将父亲留下的棉甲送与旗碑做人情。进营后林冲又将家中的佩剑和兵法送与索超和杨志，请他二人给自己说情以便自己能到大名府当差。索、杨二人告诉林冲，若想官复原职必须有四个条件。

一、有牢城营管营的推荐信；二、立一大功；三、获得府衙的赦免信；四、

向梁中书行贿。次日，林冲点卯时发现管营生了伤寒，便到酒店求军营的医官给营营看病，医官没有答应。林冲从酒店中喝酒的士卒处听说城门口有一个妇人寻亲，听起来像自己的妻子。林冲到沧州城门一看，果然是林娘子。原来妻子为了照顾林冲的生活，千里迢迢地赶到了沧州牢城营。林娘子知道林冲办事需要钱，给了林冲几两银子和一个金镯。但身为囚徒的林冲无法让守城士卒放林娘子进城。无奈之际，林冲来到菜园与鲁达商议，不巧却发现宋江在此与鲁达交谈。宋江答应帮助林冲。

林冲用妻子给的银两请医官吃酒，医官给了林冲治伤寒的特效药。林冲给管营治好伤寒后，获得了管营的推荐信。林娘子也在宋江的帮助下回到了林冲在沧州的住所。

先锋营得到了元帅的军令，命令索超和杨志二人作好出兵的准备。索超和杨志因为天寒地冻无法修筑城墙和士卒无法适应雪地而苦恼。林冲献冰城计和踏冰靴而立了大功。

林冲高兴，请鲁达在酒店吃酒，邻桌的两位道人突然争吵起来。

一位黑衣道人欲抢夺灰衣道人身后的宝剑。二人两败俱伤，鲁达与林冲出手相帮，黑衣道人夺路而逃。灰衣道人临死前将一口宝剑交给林冲与鲁达，请他们转交给松阳子师兄，林鲁二人不知所以。

林冲回到家中时林娘子正在为林冲赶制一件斗篷。林冲到小酒店为妻子买包子，发现黑衣道人正在那里寻找什么。黑衣道人告诉林冲那口怪剑就是闻名天下的天师剑，会给人带来灾难。

宋江前来索取天师剑，告诉林冲自己的父亲就是松阳子。并告诉林冲，他的仇人已经到了沧州。林冲很不情愿地将天师剑交给了宋江。一日，林冲点卯时，管营告诉林冲一名重犯越狱逃走，林冲担心家中的安全，赶回家中。发现爱妻林娘子倒在血泊之中，手中还紧紧攥着为林冲做的御寒斗蓬。家中被抄得乱七八糟，林冲悲痛欲绝，决定手刃凶手。经过艰难的追踪，林冲终于发现了逃犯，尽管逃犯极力表示林娘子不是他所杀。林冲不听，杀死逃犯，并因此获得沧州府衙的赦免。

为了不想看到家中的惨状，林冲答应了老军的建议。接替老军看守大军草料场。

几日后，林冲外出买酒回来后发现，草料场的茅屋被大雪压塌，只好取了一些铺盖之物到离此不远的山神庙过夜。夜里门外传来大大的轰响和谈笑声，

原来是陆虞侯与差役火烧了草料场。林冲怒不可遏，冲出山神庙手刃两个仇人。

林冲不听从鲁达的劝告，被宋江保举到大名府梁中书处为旗牌官。

本回过关密要：

林冲从家中找到棉甲。

林冲找到家传的兵书。

林冲找到家传的佩剑。

林冲到牢城管营处点卯。

林冲与先锋营守营士卒交谈。

林冲与先锋营守营旗牌交谈得到信。

林冲与沧州城门士卒交谈。

林冲与鲁达交谈。

林冲与沧州旗牌交谈。

林冲买酒。

林冲把酒给守城士卒。

林冲把信给旗牌。

林冲回家。

林冲到牢城管营处点卯。

林冲与士卒交谈。

林冲将棉甲送与旗牌。

林冲将祖传佩剑送给索超。

林冲将祖传兵法送与杨志。

林冲回家。

林冲到牢城营点卯。

林冲与军医交谈。

林冲与喝酒的士卒交谈。

林冲与林娘子交谈。

林冲与宋江交谈。

林冲买酒。

林冲将酒送了军医官。

林冲将药给了管营得到管营的推荐信。

林冲与林娘子交谈。

林冲到牢城营点卯。

林冲与杨志和索超交谈。

林冲从老军处得到冰水盆。

林冲从路上得到踏冰靴。

林冲将冰水盆交与索超和杨志。

林冲将踏冰靴交与索超和杨志。

林冲将金镯给鲁达作抵押。

林冲与林娘子交谈。

林冲买包子。

林冲将剑给了宋江。

林冲到牢城营点卯。

林冲回家捡起带血的斗篷。

林冲与逃犯交谈。

林冲拿起逃犯的人头。

林冲将人头交给管营。

林冲与老军交谈。

林冲到酒店买酒。

林冲取出被褥。

林冲在山神庙铺开被褥。

林冲与宋江交谈。

第四回　孙二娘十字坡剪径

夏季。十字坡渡口，座落着江湖上闻名遐迩的孙家老店。对于路人来说，这是一个绝对危险的地方，因为店老板是江湖中令人闻名丧胆的母夜叉孙二娘。对于一些有本事或认为自己有本事的人来说，十字坡也是一个诱人的地方。因为江湖上传言孙家老店的地下埋藏着一个武林至宝——天师符。

山东六府十八县总捕头武松至此的目的，并不是什么武林至宝，而是为了一个极其特殊的任务——使大名府梁中书的生辰纲能顺利地通过十字坡。武松这两天正在发疟疾，忽冷忽热的，只是仗着自己的好身体在硬撑着。与武松同船到达一老一少两个道人，却抱着截然相反的目的，他们是被上清宫逐出山门的方腊和其老友的儿子石宝。

面对着帐房先生吴用诚恳的笑容，武松和方腊不约而同地选择了楼上的房间，以便对店内外的情况进行观察。楼上一共有三个房间，其中一个房间关着门上了锁。

刚一进屋，店伙计端上了一杯迎客茶。武松小心地用银针试过后，喝了一口茶。店主人孙二娘风风火火地闯了进来，说了一些不相干的话又风风火火地走了出去。武松这才发现放茶杯的托盘下露出一个字条，上面写着“小心盗贼!”。

病中的武松在下楼时差点儿与一个矮子撞个满怀。那人不满地望了武松一眼，埋怨了一句上楼去了。

对于饭菜中的蒙汗药，得到龙虎山真传的方腊和石宝并不在乎。久在公门的武二郎也早有防备。当他伸手到口袋里找随身的百宝囊的时候，才意识到自己的百宝囊被矮子偷走了，腰牌和府衙的文书均被盗走。

武松看着孙二娘端上的酒菜一筹莫展，百宝囊里的各种江湖上的常备物品被盗走。使自己无法辨别这顿饭中到底有什么“佐料”。于是武松向邻桌的金二女儿借了辨别酒中毒药的药丸，又向另一桌的方腊借了辨别菜中毒药的药粉。

在酒足饭饱之后，武松又喝了一杯孙家老店的茶水，开始昏昏欲睡起来。这时屋子里出现了一种奇怪的香味，十分吸引人。经验丰富的武松立刻明白了这是迷香，他立即用房子里的毛巾沾上水弄灭了迷香，打开了房门。武松听得旁边公孙胜的房间中有异响，赶去查看。只有石宝一个人在屋中，方腊与人打斗追逐出去了。

早晨下楼后，武松发现押送生辰纲的林冲和杨志来到了店中，包下了楼下的大屋，并封锁了起来。武松与林冲、杨志取得了联系。林、杨二人给了武松他们发现的钥匙。凭此钥匙武松打开了厨房的密道，发现了剥人皮的密室。在密室中，孙二娘等人正在密谋抢夺生辰纲，武松听到了他们的计划。

第二天为了防备孙二娘等人的埋伏，林冲与杨志决定在店中多留一天，等武松后援赶到时再启程。店主人孙二娘以做寿为名，安排下了圈套。武松通过

与时迁赌博得到了被盗的行囊，找回了被盗物品。吃完午饭，武松在厨房用找回的药品将饭菜中的毒药解去，帮助了林、杨二人。这时，一时疏忽的金二父女中毒身亡，《无字天书》到了孙二娘的手中。

深夜武松又一次走入密道，中了孙二娘等人的计策。出来后发现士卒被人尽数杀死，林冲与杨志二人在与方腊和石宝相持。这时公孙胜和宋江二人赶到，吓退了方腊和石宝。穿过树林中的暗坑，捉到时迁，得知通过秘密通道的关键在死人池中。武松与林冲、杨志通过密道追上了孙二娘等人，一场血战就要开始了。公孙胜和宋江赶到与大家讲和，林冲、杨志等人决定与晁盖等人上梁山，武松辞官回家。

第五回　武二郎斗杀西门庆

清晨，雨后的阳谷县到处是泥洼和积水。

落魄的武松回到家中的时候，等待他的是哥哥武大的灵堂。尸体被草草烧殓，武松没能见到哥哥最后一面，想起自幼哥哥对自己的养育，武二郎非常悲伤。

武大的狗几天没人喂了，饿得乱叫。武松喂了它一块烧饼，但狗吃了以后当场就死掉了。武松觉得非常可疑，开始调查哥哥的死因。

武松发现武大最后一次卖烧饼得到的铜钱非常特别，一次得到如此多的钱而且系钱的线韧性很高，通常这种线是被用来做风筝的，武松来到风筝店查寻，没有获得任何结果。

武松来到给哥哥写墓碑的前任吏部尚书胡正卿家拜谢，发现宋江也在此做客。宋江将武松推荐给阳谷县令杨知县做三班捕快的督头，走投无路的武松只好答应。胡正卿告诉武松，请他写墓碑的人是武松的师父何九叔。

何九叔早年曾是山东最著名的捕快，作为武大的朋友，教给了武松破案缉拿、行走江湖的本领。武松又被五台山智真长老收留，传授武功。出山后，凭机智与武功，屡立功勋，被山东府衙抬举做总捕头，取得了山东第一名捕的名号。自此何九叔心中闷闷不乐。武松此次找何九叔帮忙，何九叔一直闭门不出。武松通过何九叔的侄子——捕快何阳的帮忙说动了何九叔，何九叔终于说出了武大致死的原因是中了砒霜之毒，并在何九叔家挖出了其兄的一块尸骨。

武松请胡正卿写状纸，状告西门庆与潘金莲通奸并杀害了武大。杨知县因证据不足而无法审理。武松继续寻找线索。

武松再次来到风筝庙询问，得知武大在死的当天曾经为卖水果的小孩郓哥

买了一只风筝。郓哥是武大被杀的人证，他亲眼看到了武大冲进王婆家捉奸，打伤后被抬了出来。武松说服郓哥，郓哥答应上大堂做证，并告诉武松，武大新买的雨伞丢在了王婆处。武松从王婆处找到了刻有武大名字的雨伞，并说服了伞店老板上堂作证。

武松又请县中仵作刘斌作证武大的死因，案件终于被杨知县受理。

大堂上，何九叔与郓哥为武松做证告发西门庆与潘金莲。县太爷对潘金莲用刑逼问，潘死不招认。西门庆看到潘受罪，心中难过，想独自承担罪责。潘极力提醒西门庆不要一时糊涂。县官没有足够证据证明西门庆与此事有关，无奈只能将潘金莲收入监牢。

武松为了给武大报仇，在捉拿王婆的时候，得知风筝店老板等人被西门庆买通，推翻了供词，潘金莲被县官放出。武松听到此事怒火中烧，在狮子楼杀死了西门庆。闻讯赶来的潘金莲哭喊着扑向西门庆的尸体。武松又将潘金莲和王婆杀死。酒店老板求武松自首，以摆脱干系。武松在众乡亲的簇拥下到县衙自首。

垂死的潘金莲爬向西门庆的尸首，手中紧握着西门庆的信物——天师令。

第六回　浔阳楼宋江题反诗

武松斗杀西门庆的场面，被宋江看到了。当武松被人簇拥着走向县衙的时候，宋江从潘金莲尸体上得到了上清宫的天师令。为了帮助武松开脱，宋江请胡正卿、郓哥和何九叔等人到县衙做证，为武松减轻罪责。最后，武松被判发配沧州牢城营。

当宋江走到码头时，遭到了云阳子的袭击，一个蒙面侠客杀死了云阳子，救出了宋江。宋江渡过小河来到了他郓城县的家。在家的附近又遭到了卢俊义的阻截，向他索要天师令，那蒙面人又出来帮助宋江，被卢俊义打成重伤，卢俊义又抢走了宋江的天师令，蒙面人追赶而去。

家中只有老父亲躺在床上等待与宋江见最后一面。老父亲向宋江讲述了自己的经历，并委托宋江完成自己的心愿，找回天师印和无字天书等上清宫的宝物，并查明浒峪大火的原因。

宋江掩埋了父亲，来到码头，欲乘船回江州调查线索。回家后，发现妻子与一个年轻人搀扶着走来。悲愤交集的宋江怒斥阎婆惜的不孝和不贞，并捡起地上的天师剑向阎婆惜索要天师符。阎婆惜拒不交出天师符。宋江一怒，没有开刃的天师剑威力陡增，刺入阎婆惜的胸口，阎婆惜惊讶地望着宋江，返身投

入江中。与阎婆惜一起的年轻人跳人江中，也随江水而去。

宋江上船，向江州而来。

在江州，宋江向老宅门口的人打听到老家人宋义正在竹林中散步，遂前往寻找，宋义见到少主人非常高兴，赶紧跑到集市上给宋江买肉买菜。宋江独自在竹林中散步时，遭到了郑天缺的袭击，昏迷中的宋江被老憨和燕青送到九天玄女处医治。九天玄女的大弟子顾大嫂向宋江说出阎婆惜是九天玄女的第四个弟子。宋江感到大为震惊。这时，孙二娘和与阎婆惜在一起的那个年轻人赶到这里，将无字天书送到九天玄女处。宋江从孙二娘处得知阎婆惜为救宋江身受重伤，被宋江误会后杀死。宋江后悔不已，悲痛万分，口吐鲜血，无字天书被血泪染红后终于显现出字来，九天玄女向宋江讲述了当年浒峪大火的原因，并鼓励宋江完成父亲的愿望，将所有天师宝物送还上清宫，为了自保，宋江学习了天师剑法和掌法。

转眼两年过去了，时近中秋，功力圆满的宋江夜晚出了玄女府观看花灯。在购买粽子的时候，突然听到熟悉的声音，有一个背影酷似阎婆惜的妇人，领着一个小孩在街上看灯，宋江连忙追赶，无奈街上人群熙攘，宋江始终没有追上，看见阎婆惜走进了一个买花的人家。宋江为了知道真相向小童订了五盆菊花。第二天，菊花被送到玄女府，宋江终于得知阎婆惜没死，为了远离江湖的恩怨和仇杀，嫁给了一个老实的商人，并为宋江生下了一个儿子。宋江更加悲痛之极，在朦胧之中来到了江州最大的酒楼浔阳楼吃酒买醉，酒后题诗。不想被栾廷玉和史文恭得到把柄，带兵捉拿宋江，宋江凭盖世神功击败了二人，并抢回了二人手中的天师印，放走了二人。宋江回到家，宋义给了他一个石刻的太极图，宋江用太极图启动家中的机关，运功打开秘洞，取出天师剑等物。来到码头向龙虎山而去。

神雕侠侣

Shen Diao Xia Lü ★

游戏攻略

杨康一世为人虽薄情寡义，世所不容，但在他死后，穆念慈仍念念不忘旧情。自知无法与郭靖、黄蓉等共处，遂携杨康的遗腹子杨过避居乡野。

光阴荏苒，此时，穆念慈已死去两年。而杨过也早已开始混迹街头。

一、初入江湖

这一日杨过仍是在村中闲逛，忽闻听说村西北来了一个疯老头，竟然号称武功天下第一，遂赶去看热闹。果然见这老头疯疯颠颠，不过武功也确是惊人。

天色近晚，杨过决定还是回家，走到所住的破窑门口，见一个中年男子正站在那里，杨过见此情景，老实不客气地拿出泼皮风范，便要与那人纠缠。不料那中年人修养倒是极好，解释说自己是武三通，为避一个叫李莫愁的仇家而逃到此处，还请杨过将这窑暂让他们躲避一时。杨过无话可说，走进窑洞，见一对中年夫妇，已是身受重伤，身边还有两个可爱可怜的小女孩（程瑛、陆无双），此时那男子（陆立鼎）正将一方手帕交给程瑛，程瑛却坚辞不受，一定要把手帕给陆无双，最后只得把手帕一分为二，程瑛和陆无双各持一半。

杨过哪里见过这般斯文敬让。又兼程瑛与陆无双均生得楚楚动人，于是忍不住言语轻薄起来。正在这时，听得窑洞外武三通已与人交上了手。出洞观瞧，见与武三通相斗的是一个中年美貌道姑，杨过一日之间，连见数美，心中快活，竟与这道姑耍起了贫嘴。那道姑李莫愁哪里听得这个，一扬手就是一把冰魄银针，杨过不及躲避，登时倒地。

武三通不是那李莫愁的对手，几招便落了下风，但此时李莫愁得知陆展夫妇已经死去，恼怒之下，也不再与武三通纠缠，抓起程瑛和陆无双便飞奔而去。

这里待杨过醒来，只觉胸中难受，呼吸困难，心知一定是中了毒，遂想起白天那个自称武功天下第一的疯老头，便到村西北找，没有找到，向东走过桥向南拐，见到了那疯老头。原来这疯老头正是当年的“西毒”欧阳锋，他自从

被黄蓉一句话激疯之后，就一直在江湖上晃悠。这日是活该让杨过遇见，两人颇为投缘。欧阳锋答应为杨过解毒，但条件是杨过必须拜他为义父。杨过天性直而不拙，为了保命，这件事自然答应，更何况那老头虽然疯颠，可心地倒也不错，况且武艺高强，简直是没有不答应的道理。于是欧阳锋替杨过解去了银针的毒性，并要将毕生所精研的武功传与杨过。正在这时，天空传来雕的叫声，欧阳锋顿时如闻丧钟，慌不迭地就要逃跑，临走嘱咐杨过夜半子时到铁枪庙见。

杨过返回自己的窑洞，发现门口又站了一对中年夫妇，还有一个小女孩和一个瞎子。杨过一日之中多逢意外，此时已见怪不怪，只见那夫妇与那武三通似是相识，彼此商谈后，都为死去的陆氏夫妇难过，又替被李莫愁掳走的程英、陆无双担忧，武三通更是觉得自己失责，羞愤交叉之余竟也疯颠起来。

此时郭靖觉杨过面貌略像故人之子，于是不免询问一番，杨过虽对父亲之事一无所知，但幸而还晓得自己叫杨过，母亲乃是穆念慈，郭靖问完，与黄蓉相视一眼，看起来没错，正是杨康之子，于是郭靖欲携杨过回桃花岛，杨过本是漂流惯了，这次陡然遇到这样一个颇为深湛的人，对自己又这么好，还是亡父的好友，自然也愿意跟随，于是与郭靖等投宿客栈之中。

夜晚，杨过想父亲的事郭靖应该晓得，于是向郭靖询问父亲的死因，郭靖自然知晓杨康是因一掌打在了黄蓉的软骨甲上，毒发攻心而死，但这样说自己与黄蓉总脱不了干系，且杨过年小，未必能理解当时的情况，因而大费踌躇，最后只好说日后有机会再告诉杨过。

半夜时分，杨过想起了老义父的约定。翻身下床，悄悄摸向了铁枪庙，到达那里，义父果然正在等候。欧阳锋问天下最厉害的功夫是什么，杨过已见过郭靖的功夫，就说是降龙十八掌，欧阳锋闻言大怒，非要让杨过说天下第一的武功是他的蛤蟆功，杨过索性也从善如流，毫不客气地又吹捧了一番欧阳锋。欧阳锋遂将蛤蟆功传给了杨过，可惜杨过武功全无根基，对这蛤蟆功的领悟掌握可就难说了。

杨过趁夜又摸回客栈，郭靖夫妇竟没有发觉，至清晨，一行人即赶赴桃花岛，乘船一路南行，经路口再向西南便到。

二、桃花岛

桃花岛自华山论剑后，就是郭靖、黄蓉在此居住，东邪黄药师本是闲心野鹤，怎能与郭靖这等无趣的人住在一起，所以多年来都一直在外游历，此时也不在这岛上。

郭靖自知愚钝，又见杨过天份极高，就将传授杨过武功的事交给了黄蓉，自忖以黄蓉聪明，正可教导杨过。可黄蓉对杨康从前嫌恶颇深，此时见杨过机灵过人，大有乃父遗风，哪里还敢教他武功，遂令他每日读书。杨过本是冲着武功而来，此时哪里安得下心学什么四书五经，心中大感烦闷，但又怕黄蓉聪明绝顶，辨色见心，是以隐忍不发。

这一日，杨过到书房外花园里，正见郭芙与大小武三人在斗蟋蟀，杨过本是市井顽皮少年，斗蟋蟀正是强项，于是也老实不客气地加入了其中。但没有蟋蟀怎么斗，幸客厅上的女仆告诉说前院里有，杨过逐依言寻找，在左边的树下，果然找到了一个大蟋蟀。捉回去与郭芙及大小武相斗，竟然是个常胜将军，这可惹恼了郭芙，不由分说，就对蟋蟀来了个五马分尸，又欲毁尸迹。杨过虽惫懒，何时容得这等欺侮，伸出手掌毫不客气地在郭芙白玉般的面颊上印了五个指印。郭芙又何时受过这般对待，登时大哭起来，大小武本对杨过心存嫌隙，又见他欺侮郭芙，顿生同仇敌忾之心，冲上去便对杨过拳打脚踢，杨过武功全无，几日间本可得黄蓉传授，却又尽是学的《论主事》《孟子》，这大小武却已是武功大有根基，因此，杨过哪里招架得了。不一时就被大小武按在地上，没想到杨过愤恨气苦之际，竟陡然间使出天下第一的蛤蟆功，大小武自然被震得一塌糊涂。

郭靖黄蓉闻而出，见此情景，立时便问杨过与欧阳锋有什么关系，杨过天不怕地不怕如实作答。郭靖眼见杨过与郭芙大小武等人合不来，又与自己恩师瞎子柯镇恶交恶，思之再三，决定将杨过带离桃花岛，送到自己曾受业的终南山全真教门下。指望以全真修行之地，会把杨过培养成个内心仁厚的大侠。

三、终南山

不一日，二人来到终南山下，杨过自桃花岛被黄蓉教书之后，便心存不自在，见郭靖又将他赶出桃花岛，要送到什么道观里去学艺，心中更不平，遂疑惑父亲与郭大侠到底是什么关系，但终于没有开口，这时在终南山脚下，是再也忍不住了，于是开口问郭靖父亲到底死于何人之手，只是因心有多日怨气，因此出言不逊，气得郭靖一掌拍碎了解马碑。谁知，这一拍不紧，终南山的道士竟纷纷视郭靖为敌，也不容郭靖分辩，便大打出手。但这帮道士的微弱武功又怎么挡得住郭靖，郭靖一路上山，一路与众道士交手，更轻松打败了带头的赵志敬。不一会儿来到三清殿前，却发现杨过不知哪里去了。

再看三清殿前，不禁心中大惊。原来院中全真弟子尽数仆倒在地，而三清

殿内，马钰、丘处机等都正在盘腿吐纳。头上白气冉冉。显然是刚刚受了内伤。举目一望，便看到了蒙古王子霍都。那霍都一开口，郭靖方才明白，是那霍都以向小龙女求婚为名，一路杀上终南山来，且以掌击古碑作为自己要“拜山”的信言。郭靖误打误撞，竟被当成了仇敌，是以全真众道士方才要围攻于他。

郭靖心下明了，出手便不客气，也算是这霍都了得，竟能接下郭靖的降龙十八掌，不过接掌之后，也就只有仓惶逃跑的份了。郭靖连忙救助马钰、丘处机等众位师父。此时杨过也正好来到了面前，原来刚才混战中，他被赵志敬掳了去，是趁赵志敬不防备逃了过来的。郭靖哪知其中原委，只是想将杨过托付给全真门下，马钰、丘处自然无不同意。可他们竟把杨过交给赵志敬调教。这下杨过简直是倒了血霉。

自郭靖去后，杨过在赵志敬手下不说半点武功学不到，还时常遭赵志敬的刁难、戏弄、责打。转眼三个月过去，到了全真教考较众子弟武功进境的时候，杨过对全真教武功除背会了口诀之外，别的一无所知，哪能使出分毫武功，况对手又是赵志敬的得意弟子鹿清笃，少不了杨过又遭了一番苦打，不过，危急时刻，杨过又是突然使出了天下第一的蛤蟆功，登时把鹿清笃放倒在地。欺师犯上，全真教哪还容得下杨过，杨过也自知闯下大祸，未等众人喊打，早已一溜烟逃跑，匆忙之间，也不择路径，只是仿佛向着东南方向，一路狂奔，转眼之间，来到一座古墓之前，竟险些一头扎进一老婆婆怀里，好容易遇见了一个人不是道士，杨过大呼救命，便躲到了老婆婆身后。

老婆婆本对全真道士心存成见，又见赵志敬等不成材的家伙大呼小叫抓一个孩子，心中对他们厌恶已极，也不搭里他们的喝令。自顾自拉起杨过就向墓中走去。赵志敬哪肯放过，竟一剑刺来，老婆婆不防备，竟被刺中，杨过不禁趴在老婆婆身上放声大哭。此时古墓中走出一个白衣少女。不是别人，正是如异花初胎、白玉生晕的小龙女。

全真众道士逢此天仙般人物，早已个个瞠目结舌，那与赵志敬同为首领的尹剑平更是如丧魂落魄一般。小龙女自是不理睬这些，只是招来玉蜂，把众道士赶走了事。回身见老婆婆已是气若游丝，老婆婆临死之际，求小龙女照顾杨过，小龙女只得答应。（又悄悄嘱咐杨过，让他终生照顾小龙女。）

四、古墓

杨过一直在为老婆婆的死而感到难过，毕竟婆婆是为救自己才丧命的。然而小龙女却表现的极为淡然，说古墓派的人迟早都要躺在石棺里，劝杨过不必

伤心，开口有意无意地说了可为杨过也备一副石棺的话，便走了。杨过天资聪明，乃玲珑剔透之人，便生了拜小龙女为师的念头，于是，杨过北行西拐在卧室内又见到她，她让杨过睡在寒玉床，寒玉床乃人间之瑰宝，能驱毒、祛病、增强内功，不是一般人想睡就睡的，今小龙女不但让杨过睡寒玉床还传授他内功心法，可见对杨过非同一般，再加上这几日来她对杨过无微不至的关怀，使杨过甚是感动，更坚定了拜小龙女为师的念头，小龙女也欣然同意，拜师之后，杨过想自己嘴上不干净怕得罪了师父，从此便以姑姑相称。

杨过跟随小龙女穿过石棺壁来到功房，只听呼呼啦啦一阵响，小龙女放出一群麻雀叫杨过来捉，杨过暗想这不是天下最容易的事吗？可几招过后，麻雀虽尽数击落，可无一活着，小龙女为此并不高兴，没说什么，又教他天罗地网式，杨过聪明好学，勤练不辍，终将天罗地网式逐级提升。杨过将天罗地网式练到自认为满意，便兴冲冲地回卧室见小龙女，小龙女说要修习古墓派的精髓招式，并要杨过见什么是真正的古墓派武功，便带杨过来到牌位室，在王重阳画像右墙打开机关，南行西拐穿铁门来到重阳练功房，杨过抬头望，满墙均是人像且摆着不同招式，仔细品尝，每招每式均是手中见奇，奇中见险的，止不住问小龙女，古墓派的由来，才知当年王重阳和林朝英两人为天下武功最高，但因境遇不同，功力此消彼长数十年不相上下，后来不知他们二人打了一个什么赌，王重阳竟输了，从此让出活死人墓给林朝英居住。

林朝英也是冰雪聪明，参照石壁上王重阳的武功另创玉女经，但玉女经须两人共修，互为助臂，且功力相当才行。杨过听后不由暗喜，觉得这是一个回报小龙女恩情的机会，于是他暗下决心要助小龙女练玉女经才是，自己则更加刻苦学习古墓武功。

转眼四年已过，杨过已是一个翩翩少年．这一日，小龙女说要到墓外找一处所在，好练那双修之功，从西北方走出古墓，杨过找到了一处花树荫蔽的地方，于是二人隔花树，解衣衫，共练玉女心经。

五个月后，小龙女功夫已将练成，却不料这一日二人正练功时，被全真道士赵志敬和尹志平撞见，那赵志敬自是不饶地垢骂，又讲出尹剑平的单想思，杨过本来深怕小龙女分心，不愿理会。但眼见如此，只得上前将二人暴打一顿，小龙女令二人发誓不将此间事说出去，于是放了二人。

但小龙女伤势已成，杨过扶她回到墓中，却不料小龙女的师姐李莫愁找上门来，要玉女心经，小龙女自知不敌，便与杨过在寒玉床边按动机关，一齐沉

入密室之中，暂得躲避。小龙女伤势渐重，杨过让她喝自己的血，小龙女喝了果然又好了些，小龙女知道师姐迟早会找过来，自己和杨过决难抵挡，遂命杨过先逃，她要放下龙口大石，令这洞中之人谁也出不去，杨过怎能舍得小龙女，自是不答应，可小龙女坚决要求，杨过只得假装答应，待小龙女放石时，突然又钻了进来，小龙女自然也没办法。李莫愁果然追到，闻得断龙石已放下，气得要杀小龙女。杨过挺身而出，声言要杀先杀他，李莫愁本来凶霸，闻听此言，却忽见悲怆，只说小龙女誓言已破，可以不必死守这古墓了。但眼见二人未露丝毫欣喜之意，方信那断龙石的确是放下了。

小龙女内伤发作，杨过与她同卧石棺之中，相拥等死，正这时，小龙女却见石棺盖内竟写着文字，细加辨认，是王重阳的九阴真经，且墙上还有备用的出口地图。二人不禁大喜，小龙女心软，又找到李莫愁，大家一齐经水道出了古墓。李莫愁不谙水性，被淹得一塌糊涂，杨过与小龙女亦不为难她，放她走了事。二人仍回到山中，找到两间茅舍，继续练功。

又是一年，二人已将石壁上功夫练得精熟，杨过想下山闯荡，小龙女却最怕外面世界，借口杨过练得还不够好，不愿下山，杨过烦闷之间，竟在山上看到了义父欧阳锋，原来欧阳锋这些年间一直在找杨过，此番相逢，俱是兴高采烈。欧阳锋欲教杨过武功，又怕小龙女偷学，于是点了她的穴道，带杨过一旁传艺去了。

小龙女此时呆卧原地不得动弹，只觉一人以布蒙住自己双眼，小龙女当是杨过，身心俱软……欧阳锋教杨过这九阴真经，却发现与杨过所见九阴真经大相违谬，顿时急为疯颠，呼啸而去。杨过大呼不及只得回到小龙女身边，见小龙女蒙目倒于地下，遂扶起相问，小龙女羞容满面，问了些杨过不明白的话，杨过只能支吾作答，小龙女羞愤交加，拂袖而去。

杨过连忙追寻，下得终南山，到了豹狼镇听酒馆小二说，有一白衣少女曾经此地，似乎约了在豹狼谷中与两个道士比武，杨过匆忙赶到，发现那女子并非小龙女，但终不能见两个道士如此欺侮她，于是打败道士，救下那少女。杨过为其脱衣疗伤，少女自称叫陆无双，杨过自称叫傻蛋，陆无双让杨过护送自己西行，杨过见其怒时有万分之一像小龙女，遂不假思索，答应下来。

五、再入江湖

出了豹狼谷，二人又来到了龙居寨，其间又救了大金相国耶律楚材，二人于是就在相府中宿下，杨过此时得知，陆无双正是多年前在自己案前李莫愁抓

走的那个小女孩，这些年一直跟从李莫愁学艺。因人小鬼大，竟又偷了李莫愁的《五毒秘传》，这才四处奔逃，躲避李莫愁，杨过欲觅小龙女不得如愿，一时性起，言语又得罪了陆无双，陆无双夺门而去。

在小酒馆里，杨过又见到了陆无双，未及多言，李莫愁便出现了。二人登时胆寒，幸而此时耶律楚材的儿子耶律齐出了场，二人合力挡住了李莫愁，李莫愁见酒馆中还来了郭芙、大小武等人，心有忌惮，遂也抽身退去，杨过见了郭芙等人，心中更是不自在，也不相认，自己一走了之。

这一走竟是不择道路，想起自幼孤苦无靠，多年来处处受人白眼，自古墓中得小龙女的关心后，二人多年形影相伴，而今小龙女却不知何处，心中竟忽忽如狂。

这一日走到了华山脚下，其时正值冬季，华山之上白雪皑皑，杨过想也没想，拔脚就向顶走去，没想到在这华山绝顶之上，竟遇到一位白发白须的叫化老头，一问之下，竟是北丐洪七公，洪七公因与杨过谈得相投，又取出自己埋藏的鸡，将用鸡引来的蜈蚣烤了与杨过分食，洪七公吃完之后，倒头便睡，只嘱咐杨过代为守护。

洪七公这一睡就是三天三夜，杨过因见他气息体热全无，如死了一般，正是不敢稍有懈怠，日夜守护。这日来了藏边双丑，欲对洪七公下杀手，杨过自然拼死守护，但功力不济，被双丑击倒，正在危急时刻，洪七公醒了过来，略施手段便将双丑震下了万丈深渊。杨过见既已无事，就准备下山，谁知山路上却遇到了义父欧阳锋，杨过便向欧阳锋讲述了洪七公掌毙藏边双丑的经过，说得欧阳锋心中大是不服，必欲与洪七公一较高低，杨过自悔失言，只得跟了过来。

眼见一边是自己的义父，一边是凛然大侠之风，杨过实在不知该帮谁，只是想把他们俩分开，但以他功力又如何能解这两位当世高手的比拼，只等得二人均已强努之末，再也没什么力气时，杨过才一击成功将二人分开。但二人胜负未分，哪能甘休，可二人都已无半分力气，于是都以自己的平生得意招式数给杨过，让杨过来比划，最终还是打成了平手。二人互相欣赏之余，竟化敌为友，欧阳锋也恢复了神智，两位当世高手相拥长笑，竟此离世！

杨过只看得目瞪口呆，埋了二位师长的尸体，便即下山。只是经过这件事后，看到两位世间闻名的大高手也就如此这般死在荒山野岭，收尸的竟又是自己这等无名小辈，从此对万事看得都淡了些。

下得山来，又过龙居寨，听人说归云山庄举办英雄大会，连当世大侠郭靖、黄蓉都要去，遂也决定去。只是将自己打扮的极为落魄。归云山庄，人声鼎沸，俊杰林立，郭靖、黄蓉果然也来了，杨过在人丛中看郭芙长得更加漂亮，而大小武锦衣新帽，都得大家称赞，心中更是气苦。可没料到，郭靖倒是在人丛中认出了杨过。大喜之下把杨过紧紧抱住，又安排杨过住宿。

杨过正睡间，被一阵打斗之声惊起，出门一看，真是踏破铁鞋无寻处，得来全不费工夫，人群中杨过再没有看见别人，只有一个小龙女。二人都欣喜欲狂，杨过拉了小龙女的手，也不理会别人，只顾自己说话，那边的打斗还在继续，原来又是霍都来捣乱。杨过本对霍都无甚好印象，又见他对小龙女不恭敬，登时跳起，带小龙女上前打败了霍都。霍都的师父金轮法王又来挑战，结果被郭靖挡住，眼见无利可图，金轮法王只得携弟子悻悻离去。

这里郭靖见杨过能为中原武林立此大功，实不负自己希望之心，高兴之余，遂要将郭芙许配给杨过为妻，杨过正不知如何作答，小龙女却接过了话说，杨过不能娶郭姑娘，因为她自己要做杨过的妻子，小龙女此话一出，满室皆惊。所有人均想，世上哪有师徒二人成婚之理。于是郭靖找到杨过，郑重讲出其中厉害，说若娶小龙女，杨过将终生为世人所不齿。杨过不以为然。那边黄蓉亦找小龙女暗下分析，说杨过不会甘愿陪她在古墓中生活，小龙女不信，就去问杨过，杨过所答果然支支吾吾，小龙女默然离去。第二日清早，杨过去找小龙女，却发现小龙女竟独自走了，偏此时郭芙又正在花园里晃悠，杨过情急之下，言语冲撞，竟气得郭芙一溜烟儿跑出了院子。

杨过此时心思全在小龙女身上，哪里顾得了郭芙，一路寻找，到镇上，听人说有漂亮女子向南方去了。杨过大喜，急忙身南，到一石阵，却见是黄蓉受伤倒地。原来郭芙一气之下跑出院子，正被金轮法王看到，他意欲要挟郭靖就范，所以就把郭芙绑架了去，黄蓉爱女心切，追踪而出，但又因怀有身孕，行动不便敌不过那金轮法王，杨过虽素与黄蓉心存芥蒂，但此番见黄蓉衰衰欲绝状，也止不住地豪气冲天，冲入石阵与金轮法王较量。

但杨过终不是金轮法王的对手，渐渐支撑不住，眼看此命休也，正在此时，一个紫衣少女轻轻启动石阵，进入阵中，略施妙手便将法王镇住，救出了杨过。杨过此时已是昏迷不醒。

待得醒来，发现在一个静静的院落中，窗前正坐着紫衣少女。正在这时，外边传来一个少女说话的声音，待得进屋一看，原来是陆无双，那紫衣少女正是

陆无双的表姐程瑛，现是东邪黄药师的关门弟子，所以通晓布阵之法。两个少女对杨过都是情愫殷殷，无奈落花有意，流水无情，杨过既有了小龙女，哪里还会如从前一般乱惹相思债。这一日，二少女分外慌乱，连年长沉稳的程瑛也面现焦急之色。却原来是陆无双的师父李莫愁就要杀上门来了，为保心上人活命，二个少女又都把当年陆氏夫妇所给的半幅手帕交给了杨过。

不一时，李莫愁杀到，大家合力拒敌，却依然无济于事，眼看就要束手待擒，却有一青衣老人出现，轻轻巧巧地一招惊退李莫愁，原来是东邪黄药师。黄药师既见了程瑛，不得不盘恒几日，这下可好，杨过竟与黄药师脾性相投，二人俨然成忘年之交。想黄药师聪明无度，一生放达不羁，小黄蓉年幼天真之时，倒颇合黄药师心性，父女二人玩得倒是开心，谁知嫁了郭靖，不仅郭靖憨直，没得好讲，而且女儿也渐失去从前的样子，令黄药师好不失望，这才多年来在外游历，此时得见杨过，真是乐不可支！不过，黄药师所带的傻姑却总是对杨过有畏惧之色，杨过心中一动，于是连骗带吓，竟诈出了当年父亲惨死的经过。于是心中极恨郭靖、黄蓉，发誓要将二人杀掉，替父亲报仇。

黄药师走后，程瑛、陆无双自然继续挽留杨过，杨过心知这一段因缘终究只能是不了之局，索性一日并不告诉二女，只留短信一封，出门西行而去。

路上看到了金轮法王，法王此时正受重伤，调息都还勉强，见了杨过，心叫要糟。可杨过此时既恨郭靖、黄蓉，就把法王当成了自己人，于是助法王疗伤，法王亦说要将杨过引荐到忽必烈帐下。行动间，一白发老头扛着一面大旗从忽必烈营中跑了出来。见过忽必烈，才知那老头是老顽童周佰通，所偷的正是忽必烈大军的军旗，杨过说愿去取回军旗，忽必烈允准，并鼓励再三，杨过出得营门，向西而行，见一绝情谷。

六、绝情谷

绝情谷中，杨过于虎口之下救了少女公孙绿鄂，又发现了周佰通，于是向他要军旗，谁知周佰通竟爽爽快快地给他了。原来周佰通早已玩厌了，且这军旗硕大无比，带着只是累赘，送出去最好。得军旗事小，倒是老顽童说这绝情谷主正欲娶妻，那未婚妻竟是小龙女。令杨过惊喜交加，遂入谷到山庄前，谁知不小心被情花刺破手掌。

走进大厅，果见小龙女正在这里，那公孙绿鄂也在，原来她是谷主公孙止之女。杨过见到小龙女，情思那里禁得住，情花之毒当即发作，最令杨过气苦的是小龙女竟装作不认得他，杨过便欲上前执手相问，却被樊一翁拦住，杨过

只得将他击败。此时公孙止见这二人分明情意独深，想了想闹不好只是二人玩闹一时翻了脸才彼此绝决，于是顿下杀手，生了断了杨过，断了小龙女的念头。杨过拼命招架，奈何情花之毒附体，当此之时，又哪能不败，眼看公孙止要下杀手，小龙女再也坐不住了，求公孙止放掉杨过，公孙止为得小龙女，只得答应，只是要二人能将他击败方可。

于是杨过与小龙女到山庙的剑室挑选兵器。在一幅残损的画下，找到了一对君子淑女剑，返回大厅，一场苦斗，又是因杨过身中情花之毒而落败，谷主命人取来两捆情花，把杨过卸于花上，要挟小龙女，欲解杨过小毒，只有先与他成婚，小龙女心见此情景，也扑到了情花丛中。

谷主虽不愿小龙女这般，但自恃有解药，仍要挟小龙女嫁给她，此时杨过已被锁在牢房之中，公孙绿鄂潜入牢中，为杨过松绑，并说要盗取父亲房中解药，令杨过在此等候。杨过久候不见公孙绿鄂踪影，便自己逃了出来。至丹房一看，公孙止正在责骂公孙绿鄂，恼怒之下，竟要动手。杨过飞身去救，却不料触动机关，与绿鄂一起掉入地府之中。

二人只道生还无望，却不意这地府之中竟还有一老妇，询问之下方知竟是绿鄂的生母裘千尺，裘千尺教二人用洞内树皮搓成绳抛掷于洞外树上。三人缘绳而上，逃出地府。

大厅中公孙止正要与小龙女成婚，见此三人来到，心中大恨，双方一阵厮杀，杨过拉起小龙女便跑，又给她服下一粒解药，眼见得绿鄂和她母亲招架不住，急忙抵挡。裘千尺恼恨丈夫薄情负义，哪还容情，于是讲出公孙止剑法的破解之法，公孙止怒极欲杀裘千尺，结果反被裘千尺用枣核打瞎了双眼，公孙止掩面而逃，裘千尺因哥哥裘千仞的缘故素恨郭靖、黄蓉，此时只给杨过半粒解药，提出条件要想要另一半解药，需拿郭靖、黄蓉人头来换，杨过本有此志，欣然同意。

杨过携小龙女的手双双出得绝情谷，顿觉世间美好，二人均以为眼前的境况最是美好，二人均不讲话，却都在想从前的日子尽是白活。

杨过携小龙女回到忽必烈大营，送回军旗，忽必烈说欲举兵襄阳，而郭靖此时正助守襄阳，欲请杨过助一臂之力，杨过自然答应。

七　襄阳

来到襄阳城，见到郭靖。黄蓉此时正将生子，没有见到，杨过本来担心黄蓉看穿自己心事，这下方才放心。是夜，杨过与郭靖同宿一室，郭靖教导杨过

"侠之大孝为国为民"。杨过眼见郭靖为国为民操劳辛苦，实是当世大侠风范，竟不忍趁郭靖熟睡之际下手，但念起自己与龙儿，不禁情思如潮，内息大乱，郭靖惊得，忙助他调息，一边讲出了杨康当年投靠金人，为世人不齿之事。

第二天，大小武为争郭芙到城外决斗去了。郭靖令杨过去把二人找回来。杨过出城向西，见武三通，武三通正为两个儿子如此不成材而痛哭流涕。杨过于是找到大小武，一时童心大起说郭芙早已是许配给了自己的，让大小武不必再费劲了，大小武闻言自是不再拼斗，却不料此言竟也被小龙女听了见，于是又弃杨过而去。

这厢大小武虽已罢斗，气恨之下，又齐向杨过杀来，杨过只得将他们制服。二人又欲自尽，被武三通喝止。又陈以大义厉害，二人羞愧难当。正在这时，李莫愁又来了，一阵小打小闹，大小武被冰魄针所伤。杨过不计前嫌，为大小武吸去毒液，自己却昏了过去。

醒来后，只见窗外风雨大作，杨过思念小龙女，不知其身在何处，心中忧痛。此时郭芙进房说小龙女临走将淑女剑留给了她，又说了些小龙女的坏话。杨过如何能听别人诋毁小龙女，一怒之下，又打了郭芙一个耳光。郭芙亦不客气，举起淑女剑，砍下了杨过的右臂。

杨过茫然冲身大雨之中，一直跑到河边。忆起与小龙女数年间的柔情密意，离难分合，心中不禁百感交集。而小龙女又弃自己而走，悲苦万分，杨过渐渐支撑不住臂上伤势，倒在湍急的河水之中。

良久，杨过醒来，见一只大雕立在自己面前，眼中似有暖意……

大唐诗录

Da Tang Shi Lu ★

游戏虫手记

对于《大唐诗录》，我要说这是个很不同的游戏产品，不能说它是个游戏，也不可以说是个教育软件。这款产品诚如著名漫画家蔡志忠先生所说的，是属于自成一格的产品，它的许多构思都是极具创意的，在我所玩过的游戏中，这是最富有中国味的一个。

进入《大唐诗录》这片光碟中，我们可以看到含有两大单元，一

是属于“CAI 的“诗文赏析”单元，另一是冒险解谜游戏“见龙在田”。

若是以游戏的观点来看《大唐诗录》，那么它的创举更是令人激赏，不谈别的，就光看它全场景的山水国画，这种突破美日美术风格，自成一家，就足以令人爱不释手、赞叹不已，毕竟国人终于走出了一条属于自己文化的路来。

游戏的流程设计得非常有趣，中间不乏可圈可点之处，尤其是很多细节让人捧腹、耐人寻味。对我而言，探究细节、徜徉诗海的乐趣更甚于将其爆机，所以在还没有离开宣城的时候，右下角的小算盘就已经给了我一万多分，太爽了！

我们将要扮演的主人公，尊名铁中玉，17 岁的时候，忽听得天上有人吟诵“七月七日长生殿，夜半无人私语时”，于是似有所悟，为了探询身上的玉佩也就是自己的身世之谜，从而开始了“读万卷唐诗，行万里险路”的历程。(限于篇幅，依然不能给出详细攻略和图示。不过留点余味可能更好，所以恳切希望玩家不要照着下面的，极快速攻略行事，而能够边玩边学，方不辜负设计者的一片苦心。)

游戏攻略

《宣城篇》

城门外，向一垂钓老翁求教，得知此地乃为大唐盛土宣城。城门告示曰“向皇上进献三宝者重赏!”。进城寻“长生殿”，在店前点灯笼解灯谜，方法是按画面顺序选择唐诗名，小意思。破谜后方知此“长生店”非彼“长生殿”。问问别人，于是在右侧的书生家死磨硬泡，甚至扒窗偷看。临走前别忘捡起门前一把米，再把别人丢的钱包拿上，还有不要偷吃辣椒，否则……嘿嘿！进西北小街，从新嫁娘手中得到一件蓑衣，然后在隔壁酒店买酒一壶。再出南门，西行，注意不要过桥而是拐进北边山路，进庐山山洞，又遇老翁，给其蓑衣换来鱼竿。回南门，在溪边钓鲤鱼一尾，抬头用米诱黄鹂一只。

进城，给书生鲤鱼，换来废诗文半页，受骗了？进东北街，酒楼前贿赂看门酒鬼美酒一壶，上楼转转发现破书一本，正好用半页废纸补上。墙上似乎有题诗一首，点击之后又遇一谜，原来是考我是否知句读，只要每隔七个字点一

下，就迎刃而解了。得意之余，为墙后飘出一鬼所吓，原来却是诗仙李白，几句表杨话兼之又得太白剑一把，顿时令我有些飘飘然。

这回改出北门，见一农夫，上前问路却要考我唐诗，民众的素质真高啊，不愧是我大唐盛世！

前行就是庐山脚下，山路被阻，一堆酒坛刚好堵路。仔细一看，有四个酒坛没有贴字，而山下小屋的门上则刚好贴了四个字。试一试，第一层“为”前贴“好”，第二层“山”后贴“谣”，第三层“兴”后贴“因”，第四层“山”后贴“发”。于是乎，山路为之开，信步直上庐山顶之“香炉峰”。瞻仰诗仙大作《望庐山瀑布》时，突发奇想，回忆日前老翁所言，庐山瀑布已经断流多日，莫不是要我引出水源？于是祭起诗仙所遗之“太白剑”，手起刀落，斩掉谜题一个。破解此谜的要点是：前边尽量快击鼠标，只要最后 4 个字按游戏规则来即可。

下山之后，去山涧看看，真是生机勃勃，再把黄鹂放还树中，哈哈，竟然把韦应物引来，还蒙赠《琵琶曲谱》一册。

去九江口途中的断桥，过法是按照“只在此山中”的顺序。从江边的书生手中得到金莲花后上船拜访琵琶女。“画手形”一题的画法是让手心向里，最后再把《琵琶曲谱》呈上，就可与美同行，泛舟下江南了。

《江南篇》

下舟，遇贾岛讨教“推”、“敲”之法，被告之文坛至宝“鹤翔砚”在黄鹤楼上。欲去芙蓉酒楼，却被高适三人挡在门外，声称不找到匾额并找人题字就不许入门。无奈，夹起路边找到的一块匾额，往西去寻书界高人。

过荷花田时需要施展不知何时学会的“登萍飞渡”的轻功，要领是留心出现的新字，按次序踩过。经过一片美丽的青草地，就来到了一处别致的农家小院——“花满蹊”的黄四娘家。得到主人相赠的“鹅毛”并被告知前面农舍的燕子嘴中有红豆。

往前走，来到一个破败的山庙，和尚告诉我，因为他名叫“寒山”，所以破庙被命名为“寒山寺”，真是岂有此理！“寒山”说庙里的老鼠有用，那就抓抓看吧。依照地上“清晨如古寺，但闻钟磬声”的顺序去赶老鼠，把老鼠逼上柱子，竟然拉动钟绳，敲响大钟。

庙后见卢伦，要求围“金龟”以破魔法，只要前边几粒棋子从金龟两侧连成斜线，保证手到擒来。出寺，与舟中的张绪交谈，因感念“枫桥夜泊”的钟声，相赠玉萧。再往东行，遇燕子筑巢，送鹅毛换红豆。

进寒山寺东边的竹林迷阵，往东北走进入第二图，从中间往南走，右侧出来往北行进入第三图，往东北走就来到黄鹤楼。楼前二人，乃颜真卿和柳公权。先进楼破谜取“鹤翔砚”。解法是，四个圆盘分别代表“昔人已乘黄鹤去”、“此地空余黄鹤楼”、“白云千载空悠悠”、“芳草萋萋鹦鹉洲”四句，当念到其中一句并且此句圆盘闪亮时，就可以把这个圆盘移到旁边任意一个空格，念其它四句时，可以用同样方法移动小人。在小人取出砚台前不计步数，但回来时一定要小心，很可能因超步数而被扔进黑洞里。

出黄鹤楼，颜、柳二人欣然给匾额题字，转回芙蓉楼，与高适三人把酒为欢，房内左侧酒柜又出现一谜，标有句号的坛子可以与任意坛子相换，最后从右往左调出“洛阳亲友如相问，一片冰心在玉壶”便大功告成，得到玉壶。

去寒山寺东侧的竹林馆找王维，先破“连五子”一关，关键是每一步所选之子必须是一开始选的诗中的，否则作弃权论。进入馆中，将玉壶放在茶几上，红豆和鹤翔砚放在书桌上，王维出现，得佛珠一串，用来解“八卦”之谜，并让我尽快去长安找杜甫和“万卷神笔”。

把佛珠放在凤凰台的八卦图上，每点动一个字，旁边的字会有规律的移动（两侧阴阳相反），直到所有的字符变亮。此时便可一曲萧声，引得凤凰翩翩而至。

《长安篇》

长安郊外，杜少府和元二依依惜别。为了让他们让出一条路，我只好把王勃所送的“海内存知己，天涯若比邻”转送给杜少府，把长亭草地上捡到的卷轴送给了元二。过桥来到了大雁塔下，遇到孟郊，进入大雁塔发现夜明珠不见了，于是进城去找。

在城里找到沉香楼，里面的牡丹姑娘央求把她救出去。英雄想救美，无奈囊中羞涩，只好与老鸨豪赌一场。赌法倒是不难，每一张牌上有一句诗，每次可以从对方的牌里抽出一张，把手里凑好的对偶句用鼠标标出，谁先凑出四组谁就搞定。救出牡丹，在桌上拿到夜明珠和牡丹园的钥匙。把钥匙给牡丹，她会去把牡丹园的门打开。沉香楼的对面是孟郊家，孟郊的母亲让我把棉衣带给孟郊，这正是“谁言寸草心，报得三春晖”。

往回走，进到牡丹园，从白居易手里拿到了一朵牡丹。这突然使我想起，城里一家紧闭房门里的小姐的病因不正与绣着眼前这朵牡丹的手帕有关吗？

进塔前把冬衣给孟郊，现在就可以去解大雁塔之谜了。先把夜明珠放到如

意上面，立刻把大厅照亮了。藏经阁里有个机关，点中它之后墙上就会出现四行字，一个字占据一小格，每一格都可以变出两个字，如果它们的背景都是淡色调，就组成了这样一首诗（从右往左）：迟日江山丽，春风花草香。泥融飞燕子，沙暖睡鸳鸯。如果背景是暖色调，那就会组成另外一首诗：江碧鸟逾白，山青花欲燃。今春看又过，何日是归年。现在要做的事情是让背景都变成一色。破谜之后，墙上又出现一道门，走到尽头，在壁画中间点一下，出来一道类似“华容道”的谜题，相信这种题是难不倒真正的铁中玉的。谜题一破，诗圣临凡，他发现我胸前挂的是神龙玉佩，惊呼我为殿下，并将万卷神笔送我，嘱我速去皇宫。

先到牡丹园，把手帕扔到曲廊尽头的湖里。解开一个诗谜，来到湖心小岛，见到一个自称上官婉儿的妇人，于是身世大白，原来我是17年前失踪的皇太子，“长生殿”乃是皇宫，当今皇上竟是我的父皇！

拿着金孔雀，凭着连通十关的能力，终于见到了身罹重病的父皇。为救父亲，从沉香阁门外的路向终南山攀登，解开最后几个谜，终于从山顶采来灵芝仙草。

父皇痊愈，我也恢复了皇太子的身份。剩下的就看各位玩家自己的造化了，是身登大宝，还是出家为僧？好像还有一个结局，是什么来着？

……

游戏虫手记

单以这个游戏而论，其整体架构有很够深度的设计，就以我而言，玩过此游戏收获良多。其中的缺点则是过于刻板，这是此游戏的一大败笔。而且虽然在游戏中不乏其漂亮的对句，优雅的词句，但若不是“熟读唐诗三千首”者，恐怕很难玩得潇洒。这如果对一些人来说还算是优点的话，那一些过难又跟唐诗没有太大关系的谜题可真的是和广大玩家过不去了。所以有人想以此游戏考验一下自己的诗词能力，又喜欢解谜游戏，《大唐诗录》，真的，诚心推荐给您！这是一款非常好的选择！

鹿鼎记

Lu Ding Ji ★

《鹿鼎记》是武侠游戏开发的又一力作。同时，该款 RPG 即降低难度，减少甚至去掉枯燥的学功、修练时间，而将各种能力的获得蕴含在不断变化的情节中，使玩家不觉得乏味。相反，似乎是嬉笑怒骂之间就完成了任务。这一点倒正与我们本游戏的主人公韦小宝兄一致。

除了整体安排外，本游戏人物设计和情节安排上也令人比较满意，小宝虽被处理成卡通式形象，但那神态与原作品中的小宝极为相似，是那些写实形象所无法传达的。在剧情上，剪裁颇为得当，陈近南、康熙、鳌拜等的身份及故事都大致与原书吻合。当然也有些很有意思的人物和剧情没有涉及，同时本游戏中找药一节花费时间太多。不过，考虑到这只是《鹿鼎记》系列之一，这样的安排倒或许是合适的。本游戏是彻头彻尾的一个故事。环环相扣，丝丝相连，但也提示多多，不必担心难度太大。笔者在这里只是一个带路人，细微之处还得读者自己去琢磨。

游戏攻略

引　子

大清康熙年间，太子少保鳌拜自恃为托孤重臣，不把康熙看在眼里，对朝臣呼来喝去，甚至对康熙也指手划脚。而此时康熙年纪虽小，却是胸有壮志，更兼天纵英才，哪能受得了鳌拜的这般挟制。这一日，康熙密令太监总管海大富招集七旗旗主密议对付鳌拜的办法，但是宫中遍布鳌拜的眼线，实在没有一安全地方。想来想去，最后选中了京城之中最繁华的丽春院作为密议地点。

既然丽春院已从杨州搬来，韦小宝当然也在这丽春院当中了。照例是摸牌赌钱，撒谎卖乖，无所不为。只有一点不同是，不是他妈在丽春院中，而换成了他姐姐春花。这一日，小宝前来找姐姐，却到处也找不见。不知何故隔村老陈把面粉丢在了丽春院，于是找面粉，还真在二楼拐角的花盆边找到了。再找

姐姐，问问门口的保镖吧！保镖一脸迷茫，他又撒着欢儿地找春花去了。正在这时，突然清兵来到，一个个突乎南北、叫嚣乎东西，说是搜捕天北会总舵主陈近南。小宝心说此间不可久留，还是赶快逃命要紧。却不料那陈近南听到清兵叫嚷，竟自冲了出来，于是与官兵一场混战。韦小宝欲逃命，奈何形势大乱，逃跑不成，顿生戏闹之心。眼看着陈近南以寡敌众，大有英雄气概，遂心生一计，把刚找到的面粉派上用场，救了陈近南的性命。两人慌忙逃脱。清兵自是不肯罢休，便要搜查丽春院，可此时的丽春院中正有康熙带着七旗旗主密议大事，怎能容得搜查。倘若被人知道皇帝在丽春院如何如何，岂不是糟糕之极？幸得海大富急中生智，拿出康熙信物，这才遣走了清兵。但这密议恐怕也议不成了。

再说韦小宝随陈近南一路奔逃，顿觉江湖生涯有意思，更兼仰慕陈近南大名，于是决定要跟随陈近南左右。陈近南见他心地倒还诚恳便收他为徒，照例一番规矩之后，韦小宝被编入了青木堂内。韦小宝大喜之余，不免又对陈近南的德行作了一些善意的夸张，却被陈近南当作是拍马屁，声色俱历地教训了一顿，让韦小宝知道师道尊严。韦小宝只有唯唯称是，陈近南见事如此，索性得陇望蜀，要派韦小宝混入皇宫，窃取四十二章经。那四十二章经是大清传国之宝，如何能够窃得到，韦小宝心中惧怕，顾生辍学的念头。但经不住陈近南晓之以理，动之以情，诱之以利，韦小宝既动了心要做，就开始漫天要价，一番讨价还价之后，韦小宝决定好歹试一试。但是自己本领低微，自保尚且无力，哪能去干什么大事。陈近南一想也是，就给他指了一条明路，去找青龙草、朱雀散、白虎丹、玄武九四种药物。找到后可以炼出筋骨大还丹，可使小宝功力大增。韦小宝欣然从命，陈近南虑及他本领太差，于是又指派给小宝两个绝色丫头——大小双儿，伴他一路同行。小宝既有美人在侧，更是勇气大增，暗自庆幸刚才没有拒绝之余，也醒觉师恩浩荡，心中暗誓，此行纵有千难万险，也要得胜还朝。

寻　药

韦小宝携带大小双儿，出得京城，暖玉温香之间，到一处所在，原来是临皇县境内一个小村庄。可小村庄也不太平，村中有一个最擅制炸药的矿工，叫老皮，前一段时间，被“红魔鬼”捉走了，只剩得一个孩子小皮，韦小宝忽发善心，决定帮小皮找到他爸爸老皮。三人在村中四处打听，忽村西一个女子说矿坑中说不定藏着白虎丹。韦小宝闻听大喜，哪还顾得替小皮找爸爸，带着大

小双儿直奔村西矿坑。这矿坑果然不一般，妖魔当道，不过得大小双儿相助，这几个小鬼还差了点。在矿坑的东北方，见到了“红魔鬼”，真是得来全不费功夫，韦小宝欲与“红魔鬼”理论，却苦于听不懂他的一嘴洋文。干脆，一不做、二不休，救老皮要紧。不料不知什么地方来了一黑枪，韦小宝登时背过了气去。

好在小宝命大，中枪后并没死去，却被一樵夫救回了家。韦小宝醒来，得知原委，对樵夫自是千恩万谢，正恼怒大小双儿不知去向，大小双儿却找回了水壶，于是有了天衣清水。三人带着天衣清水找回矿坑，见到“红魔鬼”，不由分说，先用天衣清水把他的火药弄湿，火药既失，“红魔鬼”的枪也就没用了。三人一场恶战，灭掉了“红魔鬼”，救出了老皮，送老皮回家，又得知老皮所受的伤只有当世神医“鬼华佗”才能医治。韦小宝心想救人救到底，于是带双儿去找“鬼华佗”。在村北一间柴房中，遇到一个神秘老者。老者说要找“鬼华佗”，须到古井旁的大树下。在村西，三个找到了古井和大树，可四周有一个人影。情急之下，韦小宝大叫“鬼华佗”，没想到真有人在树上答话。此人正是“鬼华佗”，韦小宝讲出为老皮治伤一事，没想到“鬼华佗”竟一口答应了。小宝又得寸进尺，要白虎丹，鬼华佗只说在矿坑里。于是小宝三人又回到矿坑，在西南方，找到了藏有白虎丹的密宝，可是一块大石拦路，令三人一筹莫展，只得回村，此时老皮的伤已被鬼华佗治好，听说有机会报答恩人，连忙表示自己是制火药的专家，自己制的火药准能把大石头炸开。第二天，三人到村北炼矿厂取得老皮所制炸药，炸掉巨石，进入密宝，得到了白虎丹。

出了矿坑，小宝携大小双儿一路东南而去，这一日到了保定境内一个小镇上，看得出这里人心惶惶，一问才知这里盗贼横行。在几日前，造船的陈老板家就曾被洗劫一空。陈老板是手艺人，别的丢了尚可，造船的工具却不能被抢走啊！小宝闻听，就去找陈老板，陈老板说，只要小宝为他找回工具，他愿意白送小宝一艘船。小宝虽看不出这有什么好处，却念及或许冥冥中自有天意，于是小宝带双儿去找盗贼。从北门出镇，见岔路口向西拐，就到了盗贼窝。没费多大力气，盗贼即缴械投降，并说出了藏造船工具的所在。三人依言南行到尽头，再向东走三步，进入地道，在地道里找到工具。回村将工具交给陈老板，陈老板说小船半月之后造好。三人回到客栈住下。

半个月过去了。三人来见陈老板，陈老板说船停在镇外河边。三人出得镇来，又遇到了前面见过的神密老者。他赠给小宝爆破弹。三人来到船上，一路降妖伏魔，来到凤鸣岛上。韦小宝原指望会有什么宝物，但岛上什么也没有。三

人正不知怎么办的时候，一个大鸟从天而降，看来来者不善。三人与大鸟展开了一场恶战，不过仗也不是白打的。韦小宝深信这一仗后应该有报答。果然，打败了大鸟后，在茅屋中找到了朱雀散。

三人又按原路返回到保定县，又向北到高阳县境内一个村庄，这里也出了事。原来这里有个恶霸，名叫吴龙霸，横行不法，鱼肉乡民，众乡民敢怒而不敢言。韦小宝本欲袖手旁观，怎料一进龙霸客栈，就见吴龙霸正命手下爪牙殴打阿修。三人略施手段，救出阿修，才知阿修因为偷吴龙霸的釉彩瓷被打的，而他偷釉彩瓷为的是求鬼华佗给自己的老娘治病。离开阿修家，村人说村东有一墓穴，常常闹鬼。韦小宝不由得心中起疑，遂带大小双儿去找墓穴，出南门向东果然见到了墓穴，又跟一帮不知什么妖怪打了一通。在墓穴中见到一个老者，一聊起来才知道他就是前面那个神秘老者（看来找哪味药也得有这个老头）。老者说，他是川龙老者，因为本尊被困在墓穴迷宫之中，所以只能分身示人。他许诺，只要小宝找到神通镜，打败梦陀罗，救出被困的川龙老者本尊，他就告诉小宝鬼华佗的下落。

三人回到客栈，依老者所言，在门外三块大石旁找到了墓穴入口。又是一番苦斗，终于在第二层墓穴东南方找到了神通镜，又回到村东的墓穴，在川龙老者的指点下，打败梦陀罗，救出川龙本尊，也得知了鬼华佗的下落。

三人回到阿修家，在阿修家门外的树上找到了鬼华佗（又是树上!），请他治好阿修娘的病，再见到阿修娘，便得到青龙草。

离开高阳县，又向北走，来到九重县境内一村口。一个剑士拦住去路，三下五除二，将剑士打败，剑士亦觉有误会，遂带三人到其家中。原来，神龙教势力日盛，这段时间为了追索玄武丸，弄得百姓不得安宁。这个剑士陈武是特意在村口守卫，以防神龙教来袭的。韦小宝闻言，顿生豪情壮志，决定见识一下神龙教的手段。不过，虽是兵贵神速，却也不必急在一时，出发前，先要休息好，还要找到火炎玉，然后次日清晨，出村向南，向东找到神龙教的所在。里面关的都是村民。修罗使杀出，三人与之一番恶斗，打跑修罗使，救出了众村民。

陈武的父亲陈长老告诉三人玄武丸所藏的地方。三人在木桌下面找到地道，在第二层迷宫中找到玄武丸。

到此为止，韦小宝总算找齐了青龙草，朱雀散、白虎丹、玄武丸四种药材。

除 奸

韦小宝志得意满回到京城，见到师父陈近南，陈近南少不得要夸几句，但没多久，就又把话题转到让韦小宝去偷书上。韦小宝自知功力大进，且一番阅历也长了不少胆气，原也不惧这个差使，但没有大小双儿作伴，实是不能忍受。无奈师命难违，只得前去应征后宫杂役，可鬼使神差却被弄到了太监招募处，就在即将惨遭不人道时，海大富出现了，它把小宝带进宫中，取名小春子。

这一日韦小宝正自纳闷，海大富为什么要这么做？却被小桂子叫到海大富房中，原来海大富也想要四十二章经，要派他们两个到慈宁宫去偷书。韦小宝这才恍然大悟。老家伙，原来是为了这个。小桂子是打死也不敢去，结果被打死了。韦小宝也中了海大富的慢性化骨绵掌，为保小命，只好趁夜潜入了慈宁宫。

正在房内到处翻找之际，太后回宫了，韦小宝慌忙躲到屏风后面，大气也不敢出，但还是被太后察觉了。正在这时，一个黑衣人出现了，太后被引走后，韦小宝变本加厉地找，终于在床与书架中间找到一条暗道。进入暗道，在迷宫中得到正红旗四十二章经。韦小宝暗自高兴，没想到，刚走出暗道，就被建宁公主一把抢去，韦小宝天不怕地不怕更何况对方是个女子，于是死缠烂打，建宁公主且战且退，一直逃到御书房，来找康熙作帮手。康熙一见妹妹受气，当即拔拳相助，韦小宝更是不问青红皂白，也不想想这当中都是些什么人，只管打了起来。结果二人竟打了个平手，康熙想这是个挺好的陪练，于是赐封韦小宝为天子门生，还命令海大富多教小春子几手，也好来日再见高下。

韦小宝带书信回去见海大富，海大富果然有几手功夫。不几日，韦小宝练成了龙爪牙手。抱着必胜的打算来到御书房，却发现对手原来是当今皇上。韦小宝正自千头万绪不知从何解释时，鳌拜带领一帮大臣冲进了御书房，要求康熙降旨拘禁大学士索尼。康熙据理力争。此时，韦小宝早和建宁公主一起躲到了桌子下面，却一不小心被鳌拜发现了。韦小宝危难之际显出英雄本色，拿出在丽春院苦心钻研十多年的看家本事，一阵唇枪舌剑不仅保住了自己小命，还斥退了鳌拜，解了康熙之围。康熙于是龙颜大悦，将小春子封为金牌卧底。韦小宝既得了四十二章经，就又想小赌一把。于是跟海大富讨价还价，谁知海大富根本不想还钱，就想杀了韦小宝了事。幸而此时，太后传小春子去慈宁宫，韦小宝才又保住了一次命。

韦小宝跟着宫女，一路行来，到了慈宁宫，没见到太后，却碰见了建宁公

主。二人兴高采烈，大谈大笑，恰被太后看见。于是为保公主清白名节，决定把小春子处死。这时，那个黑衣人又出来跟太后斗在了一处，打着打着，黑衣人面纱被扯掉了。韦小宝一看，竟是海大富。而最令韦小宝惊异的是，太后居然是假的，一个假太后，一个海大富，二人斗得天昏地暗却又谁也打不赢谁，韦小宝本来早吓得躲过一旁，但人要来运气是挡也挡不过的。韦小宝自己还不明白的时候，就把海大富打跑了。此时康熙赶到，太后自然把功劳全给了小春子。韦小宝被召致御书房，原来康熙早已明白他的身份，现在要与他和多隆一起计议如何除掉鳌拜。韦小宝献出一计，康熙以为此计甚好，于是奖给韦小宝正红正白两旗四十二章经。第二天，鳌拜进见，韦小宝和多隆使出了“御赐毒酒”，“图穷匕现”等诸多计策，就是没用。当此，尚有一计可用，虽然风险太大，但也只有冒险一试了。于是韦小宝将鳌拜引到慈宁宫，假太后果然将鳌拜生擒，为不暴露身份，假太后自然又把这个功劳让给了韦小宝，于是韦小宝又被封为“不及格大学士”。又与多隆一起奉旨去抄鳌拜的家。一番搜掠之后，韦小宝总觉得事情不该进展得如此顺利，于是开始挖地三尺找，结果还是在内室书架和绿箱之间发现了暗道，在迷宫中得到了正蓝旗四十二章经。

抄家完毕，韦小宝突然良心发现，觉得该去看看自己的姐姐春花。来到丽春院，春花闻听小宝现在升官发财，大为高兴。韦小宝也甚是得意，正思量如何找到点往日的感觉，却不料陈近南出来了。(他怎么总在丽春院？被清兵吓跑了还要再跑回来）不过他先替韦小宝解去了化骨绵掌之毒，还把韦小宝提升为青木堂堂主（原来周堂主在帮陈近南突围时战死）。

最后陈近南还是又为韦小宝布置了任务，原来鳌拜在西城的师弟七喇嘛最近可能到大牢里去营救鳌拜，小宝和双儿必须阻挡七喇嘛，同时杀死鳌拜，并借机行刺康熙。

韦小宝携双儿回宫，在慈宁宫遇上了建宁公主，建宁公主醋意大发，三人打成一团。不料，打斗中竟发现了一条暗道，在暗道中，三人救出了真太后，才知假太后是神龙圣女。于是三人决定先团结起来一致对外，此时的韦小宝正被假太后逼问四十二章经的秘密。小宝曾从陈近南口中知道这个秘密，但又怎敢开口，只是一口咬定不知。假太后心下一怒，将他和鳌拜关在了一起。好在鳌拜不但身上受重伤，还被捆在石墙上，并不能动韦小宝半根毫毛。倒霉的是，偏巧此时七喇嘛赶到，把韦小宝掳为人质。幸而途中遇到陈近南和双儿，四人同七喇嘛展开一场大战，终于将七喇嘛杀死。

陈近南飘然而去，多隆带领大队清兵赶到，杀死了鳌拜。紧接着假太后和康熙也先后赶到，假太后知道韦小宝知道自己的底细，就欲诬陷韦小宝。可是真太后和建宁公主又赶来了，假太后的真面目终于被拆穿了，神龙圣女只好逃之夭夭。

韦小宝因救太后，杀鳌拜，被封为鹿鼎公，至此韦小宝已是位极人臣，权倾一时，神龙教的阴谋才初露端倪，《鹿鼎记》原著中还有诸多引人入胜的情节和人物没有出现，不过，本游戏就到此为止了。

☆ 冒险类

古墓丽影

Tomb Raider ★

游戏攻略

第一关：山洞

（物品：7；秘密地点：3；敌人：14）

顺着地上的脚印一直向前，注意躲开墙上的毒镖。走到前方一个四四方方的洞中，站到左前方的小洞前，先来个漂亮的后空翻跳上身后的斜坡，再接一个前跳就可以扒住洞口的岩壁，进去后得到一个药包（秘密地点1）。出洞往回走，爬上右边的通道，打死两只蝙蝠后左拐向前跑，跳跃扒住岩石边缘，上去后干掉几只蝙蝠，得到另一个药包（秘密地点2）。然后回到大路上，进入长满杂草的山洞，跳进通道走到尽头，拉开关打开石门。

进去后不要理会那个竹栅栏门，从角落里的洞口爬上去，进入一个有两座桥的大房间。干掉底下的两只狼后，穿过大房间进入另一个天地。这里中央有一道沟，如果你有兴致的话，可以拽出双枪慢慢消遣沟里的那只棕熊，打死几只蝙蝠后通过暗门回到有桥的房间，可以得到一个药包。不过最终你还得跳过那道沟，走下台阶进入前面的房间，立该拔枪干掉猛扑上来的恶狼。前面有一扇紧闭的石门，你应该会注意到大门右边的一个石台上有个扳手开关，拉动它就可打开大门，但有时间限制，所以你必须在开动机关后，迅速地爬上中间的台子，冲出大门才行。否则时间一到，你的头只能撞在冰冷的石门上了。还有个秘密等着你呢——在大门左侧的草丛中隐藏着一个小门，门前有一段突出的岩石正好可以爬上去（秘密地点3），哇！里面有个大药箱呢！

第二关　维卡巴玛城

（物品：11；秘密地点：2；敌人：29）

跑进本关第一个房间后，迅速干掉冲上来的四只狼，从任何一个出口出去，途中要经常往上看，解决掉路上遇到的狼和蝙蝠，最后来到一间中间有一个大水池的房间。房间的一侧有一排马棚。你一靠近就会有一只大熊扑过来。干掉它后，你可以在马棚顶上找到一个药包。来到大水池旁，跳进水中一直往前游，在前面丁字路口向右拐，游到头后找到左上方柱子后面的开关，扳动它可打开一道暗门。现在赶快检查你的氧气余量，如果还有差不多一半，便可游到另一边，扳动墙上一木开关。会有一个暗门在你头顶上打开，赶快上去透透气（秘密地点 1)，爬上岸得到一个药包和一些弹药。接着顺原路游回去，这次你可以在丁字路口向左拐，游到尽头，上岸后进入一间有四个蛇形雕像的房间，雕像旁的暗门已经被你打开了，在里面（秘密地点 2）可以找到一个药包和一些电磁枪子弹。在这个房间里找到一个类似斑马条纹的开关，打开它后，沿着台阶上到窗口，你会发现对面房间的墙上有一个骷髅制成的壁龛，里面有个药包。为了得到它，你必须完成一次冲刺跳跃。因为那个房间中的台阶一点也不结实，一踩上去就碎了，所以你只有一次跳跃机会，如果失败，你会落到下面一间像牢房一般的四四方方的屋里。不过不必着急，也不用伤心，只要稍加留意，你会发现有一面墙上嵌着一块与众不同的石块。赶快把它拉出来，踩上去后轻松往上一跳，就能拿到壁龛中的药包了。然后再把这块石头朝里推进去，推到尽头便 可进入石块后面的房间。干掉蝙蝠后，拿到一把银钥匙和一个金像。再爬到上一层，干掉几只蝙蝠，顺路捡起个小药包后从窗口跳下，又回到了原来的大房间。

用钥匙打开锁着的门，穿过毒镖阵来到一个大洞中。前方是一座神殿，而你此时正处在神殿门前的广场上。杀死扑过来的 5 只灰狼后，进入左边那道门。经过一连串跳跃，来到顶层平台，在一面墙上找到一个开关，扳动它打开神殿右侧的门。从窗口中小心地爬下来，途中又找到一些药包和霰弹枪子弹。回到神殿前，进入右侧的门，再表现一番敏捷的身法，上到顶层后，扳动开关打开神殿中间的大门。跑进这道门，从晃来晃去的几把大斧子间穿过，扳动栅栏门旁的开关——门开了，却不是栅栏门，而是你脚下的门。不必奇怪。扑通一声掉进水里的正是你。好在你水性颇佳，顺势潜水游进里面的房间，向前游进右边墙上的叉路，上岸后拾级而上，在顶层扳动开关打开通向出口的栅栏。接着

掏出枪来站在窗口，和下面那只饿熊打个招呼，叫它“睡”下后，便可大大方方地下到大厅里。从对面的楼梯爬上去拉下机关可关掉巨斧机关。在右后方的墙角有个向下的阶梯，跳下去可找到冲锋枪子弹。而后回到大厅，用金像打开出口处的大门过关。

第三关：失落的谷地

（物品：16；秘密地点：5；敌人：12）

沿着通道向前走，一条澎湃的河流出现在眼前。右边有条路，走过去，站在路边一块岩石上，远远望见下面谷地里有两只灰狼正蹲在水边发呆，于是掏出双枪来个远射。放倒两只狼后进入谷地，爬上瀑布对面的山洞，干掉里面的狼。从一个有扇形痕迹的地方向上爬，再向上爬，捡起一个药包。接着向前走，发现了那个传说中迷失的山谷。下到谷中，没走几步便听到一种“嗵嗵”的脚步声。赶快来个滚翻往回跑，爬上刚跳下来的崖壁，回身一看原来是一只红色的迅猛龙，正气急败坏地在你脚下徘徊，拔出双枪解决它！而后再入山谷，如法炮制干掉另一只迅猛龙。走进山谷深处，你注意到地上有巨大的脚印和山谷中被扯断的绳桥，突然，大地颤抖起来，一头小山般的霸王龙从黑暗中冲出来。你发现右边一条瀑布旁有个小洞，连忙跑了进去。霸王龙迈着沉重的步伐追来，无奈它过于庞大，无法进洞。你顺着山洞跑到山谷一侧的一个高台上，准备好双枪恭候霸王龙的“光临”。经过几次连射，霸王龙终于横尸荒谷，你可以继续深入探索这失落的山谷了。

在一处有两条瀑布的地方，爬进右侧瀑布右边的洞穴（秘密地点 1），可得到一些霰弹枪子弹。出来后爬上两条瀑布之间的岩石，攀住岩缝平移到瀑布中央，进入秘密地点 2，又得到一些霰弹枪子弹和冲锋枪弹匣。接着来到断桥下面，进入草丛后面的洞中，干掉里面的迅猛龙，一直走到一条小瀑布前，爬上它右边的几层岩石，在最高处可找到一个齿轮。下来后跳进水中，游出水面，向山谷深处神殿的方向走，干掉那里的两只迅猛龙后，在神殿里面的水池底部一个小洞中找到第二个齿轮。从神殿大门出来后（背对神殿），在右边的山岩旁找到一块能爬上去的岩石，施展你高超的跳跃攀岩技术，连续攀上四块岩石，最后跳到神殿顶上（秘密地点 3），得到药包及多种弹药。欣赏过壮丽景色后从右前方滑到地面上，爬进神殿左边岩石上的洞穴中，一直来到断桥后边（存好盘啊！），做个深呼吸，然后一冲刺！跳！扒住对面的断桥！走进前面的洞穴，找到第三个齿轮。

下到地面，回到开始时的河流边。现在向左走，经过一连串有惊无险的跳跃攀岩，最后通过一座木桥来到一排齿轮机关前。将先前找到的三个齿轮取出来装好，再扳动开关，关闭了水闸。这时，不要从桥上回去，扒住桥边缘的岩壁向左挪动身体，跳到一块岩石上。接着向左走，得到一个药包（秘密地点4）。然后游泳到水坝前，浮出水面后爬上岩石，你会在一具骷髅旁找到一支霰弹枪（Yahoo!）。跳回水中，一直游到隧道里面去，找到向上的出口后浮出水面，就到达秘密地点 5 了，可以得到霰弹枪子弹和药包。走出门去，跳到干涸的河床上。朝着原来瀑布的方向走，跳进湖中，进入原来被瀑布挡住的通道，打开门后过关。

第四关：克洛贝克古墓

（物品：7；秘密地点：3；敌人：7）

沿着通道进入这华丽的古墓，当你顺着前方的斜坡向上走时，一个大石球迎面轰隆隆地滚下来。赶快来个滚翻向后跑，跑出通道闪在一旁。扳动角落里开关打开一边的门，立刻转身，同时拽出散弹枪干掉冲出来的两只迅猛龙。进入刚打开的门，穿过右边的门，将灰色的石块向前推两次，然后左转将另一石块推开，爬上石块，跑过摇摇欲坠的地板，开动对面的开关。往回跳过陷阱回到上一间屋中，进入画着圆圈的门，看到里面墙上有个开关，不过下面有个陷井，但由于没有别的路可走，只好硬着头皮去踩。掉下去后立刻干掉三只老狼，移开前方的石块打开通道走进去，下到坑中拿起药包，再从另一边爬上去。拾级而上，到顶层扳动开关后顺原路回到先前的房间。进入门上画着“美丽”图案的房间，墙上的开关暂时不动。跳进左边的大屋，进入左边的通道，来到一个石柱上，再跳进左边的洞里。顺着通道上上下下走到底，看到有两边可以跳下，其中一边可以看见一排刀子——对，就去那边。踏上第二根石柱后往右跳进墙上小洞，扳动开关移动石块。回到刚才没动过的那个开关。进入右边通道并跳到石柱上，再来几次冲刺远跳进入右前方的洞中，拉下开关后顺后路返回开始的房间，途中干掉一只迅猛龙。

接下来进入新打开的通道，冲过毒箭阵。从最后一支毒箭右边爬上去，走到雕像后面到达秘密地点 1，迅速跑到房间左上角，得到霰弹枪子弹。再紧贴着左墙下到陷井里（秘密地点 2），得到电磁枪子弹，然后慢慢走出去。

继续往前一直跑进神殿大厅，一具王者的尸骨坐在正中的宝座上，你是不是觉得它左手边的那个木乃伊看起来不太顺眼？掏枪打倒它吧。祭台前，你要

找的古文物 Scion 的一块碎片就在上面放着！

跑出通道跳进大水池中，在水底右边有个不太显眼的小洞口，进入后浮上水面便可找到秘密地点 3，得到药包和电磁子弹。返回大水池上岸收拾掉袭击你的人后，就可以欣赏一段精彩的动画准备进入一下关了。

第五关：古怪的建筑物

（物品：18；秘密地点：4；敌人：21）

因为有两头狮子在前面“恭迎”你的光临，所以一开始你就立刻向前狂奔，爬上前面最近的一块石头（如果动作稍慢一点，狮子的舌头就会舔破你的脚跟），而后拔出双枪舒舒服服地练一回“移动爬”射击。“训练”结束后，推动右前方的石块打开左前方的大门，握紧枪走进门，解决掉两只不老实的猩猩后扳动开关，跑上左边台阶，放倒一只猩猩，打开另一开关。从这个房间出来后，你发现有个人躲在暗处向你射击，你一个健步冲上去，赏了他几十颗子弹，打得他落荒而逃（你打不死他）。接下来继续做你的事——推动石块打开另一扇大门。然后爬上石块跳上一边的小石柱，如果你对左前方墙上的小洞好奇的话，就调整好呼吸，来几次长距离冲刺跳，进入小洞后隐约可以看见上面有些宝物，怎么上去呢？来！站在门口，面对右边的斜坡（尽量靠门口站，脚尖紧顶着斜坡），先来个前跳，再接个后空翻就可以抓住上面的岩壁（要诀是不松开跳跃键，并在侧翻时按下“动作”键，一气呵成）。爬上来后故技重施，就可以到达左上方的秘密地点 1，拿到药包和霰弹枪子弹。然后回到最初的小石柱上，跳上另一根柱子，捡起上面的一个药包，再跳到墙壁突出边沿上，一路跳过去，进入打开的大门。进去后沿一道长长的斜坡滑下去（最好先存盘），大约距末端有一大步距离时跳起，落到下面的另一个斜坡上（不成功就会掉进水里，小心鳄鱼喔！），再接着一跳，就可以抓住对面的岩壁，进入秘密地点 2，拿到霰弹枪子弹和药包。而后往前跑，落到下一层。先不管一边的开关，准备好枪，击毙水池里的鳄鱼，然后潜水从另一出口浮出水面。上岸后来到秘密地点 3，那里有更多的霰弹枪子弹在等着你。拿过子弹后返回原先的屋子，拉下开关把水放掉，然后跳进通道里，顺着通道来到一间宽阔而又复杂的大厅。

这间大厅上下共四层，每层各有一个门和一个机关。先到上层的平台，干掉蝙蝠后下到右边的平台上，再下到地面，扳动开关打开雷神之门（Thor）。然后向右跳，踩到灰色的砖，打开一个定时关闭的暗门，快速冲进这道门，进入秘密地点 4，拿到药包和电磁枪子弹。回大厅扳开关打开大力神之门（Atlas），

再跳上台阶扒住平台的边缘爬上去，跳到另一个平台上，开枪除掉蝙蝠后得到电磁枪子弹。接着跳到第三个平台上，在拐角处扳动开关打开海神之门（Neptune)。现在你可以进入雷神之门了。进去后躲开电浆球发出的闪电冲进下一房间。在这里你必须站到地上的标志上，注意头顶上的动静——那可是雷神之锤，算好时间后跳，巨锤砸下，震落了几块石头。移动那些石块并利用它们爬到顶层，拿到药包后跳到右边的平台上，在里面的小屋里可以找到雷神之钥。

离开雷神之门后，向左跳到一个看起来与众不同的平台上。这时，那个曾被你打跑的人又来偷袭你了，先不管他。跳到右边的小平台上干掉两只蝙蝠后，再转身跳到中间的平台上，上去扳动开关打开战神之门（Damocles)。接着进入先前打开的大力神之门，干掉门口的猩猩，往里走进一道铁门后才发现铁门被关上了。顺着斜坡向上没走几步，便有一个大石球滚了下来，立刻转身往回跑，在跳进一个坑中的同时石球从头上掠过，落在眼前。捡起脚下的药包爬出坑，继续向坡上跑，跑到一半时向左跳到旁边的平台上，找到大力神之钥。

离开大力神之门后，跳上最顶层的平台，进入海神之门。这里只有一潭深深的池水，准备好了吗？跳进水里，沿主通道迅速游向深处。你必须注意适时向左游进一条小通道，在其尽头扳动墙上的开关后返回主通道，继续向前找到海神之钥。而后赶快脱离这鬼地方吧！

离开海神之门后，跳到中间的平台上，一层一层地爬下去，来到战神之门前。进入这道门内，不用理会天花板上的剑。走进内室后，拿走战神之钥，这时你可得小心，外屋的剑已经摇摇欲坠了，你必须慢慢地朝外走，这样一旦有剑掉下来（注意剑的影子），你只要及时收住步子，便不会被刺中。

离开战神之门后，跳到下面的小平台上，两头狮子和那个偷袭者已经恭候多时了。你来到最底层的大门前，用找到的四把钥匙打开四把锁，开门进入下一关。

第六关：大竞技场

（物品：14；秘密地点：3；敌人：25）

进入本关先干掉水池中的鳄鱼，游到对岸后赶快准备好你的武器，因为你马上要对付两头守卫在这儿的狮子。解决后进入神殿大厅，慢慢走近楼梯，会有只狮子突然跑出来。干掉它后，你发现楼梯上方的铁栅栏门是关着的，只好退出大厅。出来后向右拐走到尽头，爬上神殿对面的岩石，跳到神殿上，顺着这层平台一直走到最左边找到一个药包。然后原路返回。爬上上一层平台。顺

着这层平台走到最左边，仔细观察，你会发现对面岩壁上有个岩洞。跳到洞口的石头上，顺着岩石滑下去，朝水池左上方看，你会发现一条通道。想办法跳进通道中（秘密地点 1），可以找到一些霰弹枪子弹。原路返回，进入刚才没进去的那个岩洞。干掉坑中的两只鳄鱼，捡起坑里的药包。爬出坑后先别急着走，仔细看右边岩壁上有条裂缝，扒住裂缝平移到足够宽的地方，钻进去到达秘密地点 2，找到霰弹枪子弹。离开这里继续向前走，从一个洞中进入神殿，拉动开关打开一道铁门后进入一座巨大的古竞技场。

进去后那个讨厌的“尾巴”又来纠缠，打跑偷袭者后，走上观众席，干掉竞技场内的狮子、美洲豹和猩猩。而后下到场中，进入左边墙角的门中，走下斜坡，用霰弹枪干掉里面的两只狮子，扳动两个开关分别打开主席台右边的门和通往场内一个大坑的门，穿过这道门进入大坑中。这时你能听到上面野兽的吼声，趁它们还离得远，赶快爬出坑向主席台右前方的角落狂奔，如果有野兽挡道就从它们头上高高地跳过去。当你成功地跑到竞技场的一角，你会发现那里有一块岩石可以爬上去，走到主席台右边的门，顺着斜坡滑到下面的房间中。走到里面踩到灰色的地板，可以打开两道栅栏门。由于这里所有的门都是定时关闭的，所以你必须迅速完成以下动作：跑进左边的门扳动开关打开右边门内的另一道栅栏门，然后做滚翻出左边门进右边门，扳动最里面的开关，打开外屋墙上一道白色的石门捡起一个药包后离开右边的门。进入白色的石门，小心翼翼地走过地上的“长钉阵”进入左边通道，沿通道一直向上，爬过几层平台（注意有一层平台在黑暗处，需按住“动作”键仔细寻找），你可以从岩石的最高处找到一些霰弹。接下来还要跳、跳、跳，跳到主席台上，进入贵宾席。干掉休息室里的两只猩猩（记住这个地方！）。进入下一房间，拖动石块，进入它后面的通道中，那里面虽然很暗，但你还是能找到一个药包和一个开关，然后按原路返回竞技场内。

来到主席台对面的观众席上，面向观众席，进入左上角的门，干掉两只蝙蝠后朝有亮光的地方跑去。这时栅栏门在你身后关上了，一个大石球滚了过来，要想活命就赶快跳进脚下的陷坑！石球过去后爬出陷坑跳上斜坡，顺着通道向前走左转找到一个开关，用它打开观众席右边角落里的门，然后滑下去回到起点。接下来准备好你的武器，那个讨厌的偷袭者跟着一只美洲豹又来找你的麻烦。打偷袭者后，进入观众席右上角的门。当你走过一根柱子旁时是否听到了开门的声音——没错，就在你头上很高的地方有一道定时关闭的暗门，这里需

要你表现一套最完美的身法，借助高高低低的石台“飞”进暗门中去：首先面向那根“开门柱子”右侧的地板机关，背靠进门的那面墙站好，然后向前跑(经过柱子打开了上面的门)，在适当的地方跳起，刚好落在前面石台子右角，然后顺势右空翻，再后空翻，再左空翻，再往前一跳，就可奔进暗门。注意这些动作一定要准确、连贯，否则不管怎样时间都不够。进门后便是秘密地点3，这里有两个药包、一个冲锋枪弹匣，以及一把你盼望已久的电磁枪，(比你原来的双枪威力大一倍)。出暗门向左跳，扳动开关打开观众席另一角的门，然后下到地面回到观众席。进入你刚刚打开的那道门，里面有一个机关可以打开主席台休息室里面的门。

另外还有一池水，潜下去拿到休息室内铁门的钥匙。然后去主席台休息室(这时你还得小心那个坏家伙可能跑出来袭击你!)，进里面的门拿到药包，然后用刚找到的钥匙打开栅栏门。进入这道栅栏门后一直向前游，迅速找到上端的出口，上岸后干掉跟在后面的鳄鱼，扳动身后的机关,,然后返回原来的通道一直向前游……

终于过关了!

第七关：麦达斯宫殿

(物品：21；秘密地点：3；敌人：43)

从池中上岸，前方有两根柱子，沿着柱子间的通道走过去，干掉大厅中的两只猩猩。进入前方左边的门，消灭3只猩猩拿到药包后，准备好你手中最“硬”的家伙，因为你将打搅前方神殿中5只猩猩的聚会。扳动神殿中的开关可打开一道先前看不见的门。

沿通道返回，干掉另外两只猩猩。回到水池旁进入左边的通道，小心藏在出口处的鳄鱼。沿通道往前可以看见有上下两条路，先走下面的隧道。出隧道向右到墙边的小沟旁，干掉躲在墙角里的猩猩并捡起电磁枪子弹。接着走向另一端放倒两只狮子，继续向前打落3只蝙蝠，进里面找到药包。原路返回到叉路口，走向上的路，来到一座校练场。

先解决3只猩猩，然后走向右前方，爬上橙色的柱子，做几次跳跃，来到左边的平台上，再向右跳扒住另一个平台，得到药包和电磁枪子弹后回到开始的那个柱子上。接下来在几个柱了上连跳几次就可以来到有5个开关的主席台上。这5个开关的不同组合分别打开场内四周的四扇门，具体组合方法可从各扇门上所刻的符号得到暗示。

将5个开关扳成“下上上上上”打开最右边的门，进门后你面前有5座火炬。打死下面的水耗子后向前跑，踩中机关将火炬熄灭。接下来你必须以最快速度在这些火炬上完成一连串的跳跃，到达对岸，倘若稍有延误火炬重新燃起，你也会变成“火炬”了！在对岸拿到一根铅棒后跳下水游回。

将5个开关扳成“上上下下上”打开右边另一扇门。进门穿过通道，沿右边的台阶向下走，将一面墙中的石块拉出来启动机关。返回后跑上对面另一组台阶，进入上面的门中，看到房间里一根巨大的石柱上部断掉了一截，留下的空隙正好可以站下一人。于是经过两次跳跃来到石柱上，再从这里经过3次跳跃进入左边的小窗口中，沿着通道来到出口，站在悬崖边，干掉眼前所有移动着的东西。向前来到水池旁，干掉里面的两只鳄鱼，然后下水游到另一头，爬上左边的岩石往前走到底，再连续向前跳两次，左转走到底就可进入秘密地点1，得到药包和电磁枪子弹。返回悬崖边，仔细向下看你会发现好象有个药包。小心翼翼地从这里垂下去就可进入秘密地点2，得到霰弹枪子弹、冲锋枪子弹和药包。然后跳出坑洞，干掉那只狂叫的猩猩。向前走，直到从墙边找到另一个药包。回身跑到平台边缘，跳到斜对面的平台上。端起霰弹枪慢慢向前走，击毙躲在一旁的两只猩猩，再干掉下面那些跑来跑去的东西。看到对面的药包了吗？面对它来个冲刺跑，跳！抓住对面的崖缝，拿到药包后向左移到下面可以站人的地方，落下来。此后看准右边的秘道跳过去，沿着通道往前跑，看到右前方有个药包，但周围有一片可陷落的假地板，这对具有超级弹跳力的你来说实在不算什么。拿了药包后迅速向前跑，从一个斜坡滑下去，回到出发时的那个房间，不过你已身处楼上二层。对面一只凶恶的美洲豹正向你跑来，干掉它后跑进另一头的门中，先别急着往下跳！右转跳到前面的地板，入洞收拾掉水中的鳄鱼再潜进去。游出水后爬上一块不太显眼的岩石，打死两只蝙蝠，再跳到前面的屋檐上就可得到第二根铅棒，而后放倒地上的两只狮子返回校练场。

将开关扳成“上上下上下”打开左边一扇门，进入门中小心地穿过“长钉阵”，走下斜坡。把一石块向外拉两次，扳动它后面的开关升起房间中的石柱。接着走上斜坡，借助石柱跳到左前方的窗口，立刻用霰弹枪一枪击毙跳到眼前的猩猩，在里面拿到铅棒后返回。

将开关扳成“下上上上下”打开最左边的门。然后回到最开始时那个水池处，走下阶梯进入废弃的花园，干掉里面的两只猩猩，爬上右边的屋顶拿到药包，再进入洞内便来到有财富之神雕像的房间（有 Midas 几个大字），站在财神

的一只断手旁将3根铅棒变成3根金棒。然后回到花园内，走到门口右边的角落，扳动树后面开关打开栅栏口，进入秘密地点3，穿过吓人的铡刀，你可以得到霰弹枪子弹、电磁枪子弹和药包。

离开花园再次来到校练场，进入最左边的门，一直向前走，干掉狮子后到达一个平台上，拿到霰弹枪子弹。而后沿台阶向右进门，将3根金棒嵌入槽中打开铁门，进门滑下斜坡，准备迎接下一个未知的冒险世界吧！

第八关：水池

（物品：27；秘密地点：3；敌人：27）

开始你站在一间小屋中，立即拔出枪跳下前面的小洞，干掉几只老鼠后把面前的石块推到开关下面，爬上去拉下开关。从白色大门中拿到药包后跳下刚打开的地洞，走到一座桥上，面前便是本关的主广场了。

先把下面会动的清理干净，然后跳到右边的平台上，顺着平台走过去，射杀跑过来的老鼠，攀住前面的石缝，向左移到尽头，跳到平台上，捡起霰弹枪子弹后扒住另一边的石缝继续向左移，直到你能爬上去。爬到上面的平台后向右跑回去，捡到一把锈钥匙。然后再跑回爬上来的地方，跳到对面的平台上，左转爬上一边的石柱，再转身跳进对面的门里，进入管道室。赶快拔出枪，因为你的那个老"朋友"又来敲你的脑袋了，一顿乱枪把他赶走。接着想办法爬上门口右边高处的平台，进入秘密地点1，得到霰弹枪子弹。然后下斜坡，在未滑到底之前向前跳到另一个平台上，可以拿到更多的霰弹枪子弹。从此处小心翼翼地下去，背靠秘密地点1所在的那道墙朝前方跑去，跳过两个平台后你可以找到药包和更多的霰弹枪子弹，接着从药包所在平台处下去。（你可以扳动房间里面的开关，将主广场充满水，这样可以为后面的行动带来一些便利，不过将来你还要在必要的时刻再用这个开关把水放掉。）滑下斜坡，跳进水中，游过通道后赶快上岸，干掉该死的水老鼠。向上走，跳上一个平台后再向左跳，找到第二把锈钥匙。

继续向前走到出口，千万别贸然跳下去。扒住出口的边缘向左挪，跳到一个有两只老鼠的平台上，干掉它们后向前滑下斜坡到达雕像处，消灭这里的两只蝙蝠和两条鳄鱼。走上斜坡另一边的台阶，面对水站好，向右转跳上桥，跑到另一边爬上去，接着跳到更高处的平台上，再继续往上跳，一直来到开始入口处左前方的门前，用锈钥匙打开门进去，毙掉两只猩猩后爬上门口上方的平台，向前跳到更高的平台上，再次把你那个阴魂不散的"尾巴"赶走。继续向

前跳到最高的平台上，看到前面下层洞中有些物品。于是在距平台边缘一步的地方面向墙壁站好，来个侧空翻就可以落到那个洞中，收好电磁枪子弹，再回到最高的平台上，奋力一跃扒住前岩壁上石缝，向右挪到平台上，从右边的洞中跳下去。向下跑过斜坡，干掉里面的两条鳄鱼，然后进入任何一个通道引出第三条鳄鱼，清除掉鳄鱼和几只老鼠后拿起药包。再往回走爬上墙角的矮石柱，跳上右边的平台，再跳一步到墙角 ，右转跳到对面平台上，再跳到前下方的平台上，然后攀住墙上的石缝往左平移到可以上去的地方，爬上去后拉动开关打开铁门。

进铁门别急着跳下去送死，途中干掉几只老鼠，进入一间绿色的房间。走上前面的阶梯，经过几次跳跃来到最高处的开关前，扳动开关打开下面的金门，回到地面进入金门找到一把银钥匙。突然那个讨厌的家伙又跑出来偷袭你，自然仍是徒劳。

跳进中间的水池游回主广场（小心鳄鱼），再次来到管道室，扳动里面的开关放水淹没整个主广场。回主广场跳进水中，来到原先中央水池的地方潜下去，游进池中一个小通道，沿着通道一直向前游，直到出现亮光后浮出水面。扳动那里的开关打开下面的门。爬上岸干掉老鼠，拿到药包和霰弹枪子弹，接着跳下水进入新打开的门找到另一把银钥匙。

返回主广场，用锈钥匙打开广场入口左边墙上的另一扇门。进去后跳进水中（不用怕那些刺），游进一小房间得到药包和金钥匙。返回主广场后潜入中央水池里，找到一条小通道，可以到达秘密地点 2，得到一些弹药。

浮出水面，现在你应该去广场中间那个有两幅太阳神像和一扇白色大门的地方看看了。游过去爬上阶梯，来到白色大门前，你发现左边的神像上有个大阴影，过去一推，果然有秘道（秘密地点 3），得到药包和弹药。接着用银钥匙打开白色大门，进门后借助几个平台跳到右边墙上的金锁前，干掉藏在拐角里的猩猩，用金钥匙打开下面的门。小心翼翼地下到门旁，用霰弹枪轰掉里面的两只狮子，快速跑过前面的一大片陷井，来到一个开关前。最好别去碰这个开关，除非你喜欢和三只狮子一起“玩”。绕到开关后面，将一块石头拉出两格，再往外拉五格，然后踩着石头爬到上面的平台，找到一药包和一些电磁枪子弹。如果你有兴致可以走到平台另一头，把下面的三头狮子送上西天路。然后回到开关后面的深井前，勇敢地跳下去，在 Lara 惊恐的叫声中结束这一关。

第九关　泰后肯古墓

（物品：26；秘密地点：2；敌人：16）

一开始你就已经泡在水里了，赶快沿着长长的通道游向深处。一直游到尽头你会发现一条垂直向下的通道，沿此通道游下去，扳动里面的开关打开闸门。然后返身游上来，终于看见了亮光，可以浮出水面了。

上岸后扳动墙上的开关，走进右边的通道，小心会有条鳄鱼出来咬你。来到一间大屋中，沿着阶梯爬到最高处，经过几次跑跳进入墙上的一个洞中（不要爬上房间正中央的石柱，否则你会尝到毒镖的滋味），扳动里面的开关放水淹没这间屋子。回到洞口，现在你脚下又出现了两个洞口。先跳下水潜入水下的洞中拿起小药包，接着浮出水面进入另一个洞口。向前走到尽头再次跳进水中，同本关开始时一样，你必须沿水道游到最深处，扳动一个开关后再游上来。这时水中会出现一股暗流，顺着暗流游进另一通道，爬上岸。把石块朝有水的方向拉出来，借助石块爬到上面的平台，一直攀到最高处。你看见对面墙上有两个门，现在面对的是右边的门。这时那个偷袭者突然从对面门中探出头来举枪向你狂射 。

跳进对面的门中，闪过一道铡刀门后，先打翻下面通道里的一条鳄鱼，然后沿通道进入一间大屋，走下台阶捡到一些弹药。如果你够仔细的话应该能发现屋内三处墙角的地板有点异样，踩过两处墙角后果然打开一道秘门，里面便是秘密地点 1，你可以拿到药包和一些弹药（诀窍是面对那个最小的斜坡，向前跳起，并按住跳键和动作键不放，便可扒住放物品的平台）。接下来顺原路跑出去，跳回曾经落脚的石柱上，来个远距离跑落到另一边的巨斧机关后面，看准时机跳到巨斧前面，再跳进左边的门中，沿台阶向下走到底，扒住脚 边的地板，向右平移爬进另一端的洞中，扳动里面的开关将下面的房间注满水。跳下水游到墙边的台阶旁，上岸后干掉眼前的巨鼠，接着跳进它后面的水中继续向前游，上岸解决掉一只挡路的美洲豹，而后进入前面的通道，打开里面的开关。离开通道向上爬上中央阶梯，用双枪解决掉两只猩猩后跳上一侧的平台，在前面的洞中拿到金钥匙和药包。回到中央阶梯，走到另一侧的金锁前，使用金钥匙，身后的水池中立刻升起一根根石柱。借助这些石柱跳到对岸，捡起药包进入门中。

这个房间里共有六道关着的门，房间正中有四块棕色的地板，上面刻满了奇怪的符 ，旁边还有一块巨石。一看到这些，你立刻有了办法——将巨石分别

拉到那四块棕色地板上，可打开五道关着的门（每压住一块棕色地板就会有野兽从新打开的门中跑出来，所以你必须立刻爬到巨石上面，再掏枪射击）。在这些门中你找到了一些药包和弹药，最重要的是找到了两把锈钥匙（小心一间小屋里有压人的石球）。来到最后一道关着的门前，打开两把锈锁。门后是一道长长的斜坡，一直滑下去，快到出口时向左连跳几次，如果运气好的话会进入一条秘密通道，通道另一端的房间里有几块不太结实的石板，借助这些石板跳到对面的洞中（跳法是：前、左、前、前、右、前，中途不可停顿），这里便是秘密地点 2，可以得到一些弹药。然后原路回到斜坡，滑进水中一直向前游到一个小平台处上岸，干掉追在身后的鳄鱼。

进入旁边通道，走走爬爬登到最顶层的平台，再滑到沙子上的平台上，接着滑下你右边的斜坡，跳上对面的平台拉动开关，打开一道水下的门。然后跳入水中，潜到一座巨大的神殿前上岸。再从神殿右侧潜入水中，进入刚刚打开的那道门，拉动一个开关后回到神殿前，这时神殿的大门已经打开了。然而当你接近神殿时，神殿大门左侧的人马雕像竟然复活了，并且向你大施火球术。你必须拿出手中的最强武器猛烈反击，并尽可能地避开火球，同时准备随时吞下一颗救命丹药。打爆这只“人头马”后进入神殿。这时你和听到了那个偷袭者的一段“遗言”，随后你二人便展开了一场激烈的对射。这次他不再逃跑，定要和你拼出个高低上下。然而最后的结果还是他倒在了你的枪口下。从他的尸身上搜出一把金钥匙、另一块 Scion 的碎片及一些弹药。看看他的护照，原来他叫皮埃尔（Pierre），不过这已经没什么意义了。接下来爬上一侧的平台，找到药包后用金钥匙打开下面一扇紧闭的大门，走进门便可欣赏到一段精彩的动画，叙述 Scion 的历史（要是你还没过够枪瘾的话，可以在过关前跟神殿门口另一边的雕像切磋切磋）。

第十关　克哈姆城市

（物品：24；秘密地点 3；敌人：14）

从这关起，你的冒险又翻开了新的一页。一直往前走到尽头，攀住脚下崖壁的裂缝往左移，扳动开关打开下面沟里的门。走进那道门，把石块拉出来，并将其后的药包和电磁枪子弹收入囊中。从沟里爬上来，将一块石块拉到墙角的柱子边。利用它扒住岩缝向右平移，直到可以爬进上面的洞里。干掉对面跑过来的黑豹，向左转爬上平台找到药包和子弹，然后走上斜坡，等着下面一只白豹跑出来。OK 之后滑下斜坡来到狮身人面像前，先跳进右边的水池拿取弹匣，

从椰子树旁上岸，走到绿色的墙角，爬上面前的平台，再跳到左边的平台拿到子弹。接着跳进水中游到狮身人面像左爪处上岸，在石像的后脑勺找到一条路，里面有一把蓝钥匙。回到石像正面，拉动两爪间的石块，用蓝钥匙开门进去。来到一间有很多石像的屋子，在右边最里面的一根石柱下有一个洞口，干掉黑豹后，来到一个大平台，打死鳄鱼，躲过大石球来到广场。

在广场的右上角，进入一片黑暗地区，这里隐藏着秘密地点1，然后跳进左边的水池，扳动开关游进前面的门。推动石块到有突出平台的地方，借助石块爬上平台，拉下开关，发现屋子半空中多了一座金桥。将石块推到另一端尽头，跳上平台扳动开关将金桥上放的屋顶打开。移动并利用石块爬上金桥，从屋顶的开口爬上去，扳动开关打开下面猫像周围的地板。然后跳到左前方的平台，滑下左边的斜坡来到右面狮身人面像的爪子处，跳到左边绿色平台找到一些子弹，接着爬上斜坡跳到平台上进入秘密地点2。

来到猫像前，小心翼翼地垂下去，这里有三个出口，只有最亮的才是生路。向前左转，扳动开关，打开前面小广场上方的屋顶。干掉四个黑豹后，从前面的石柱爬上去，走过吊桥，面对左边的猫像跳过去，到达秘密地点3。返回吊桥，进入前面的通道，打死一只白豹后，来到一间空旷的屋子，进入右边的通道，爬上一根石柱找到一把蓝钥匙。爬上斜坡，进门后靠右边连续三次跳跃，再跳到左前方的平台，扳动开关。原路返回，发现一大堆流沙堆满了屋子的一角。顺着沙堆跑到新打开的一扇门，用蓝钥匙开门进入下一关。

第十一关　克哈姆石碑

（物品：33；秘密地点：3；敌人：12）

沿通道向前走，在下阶梯前爬上左边的墙，进入前面一个小洞。沿通道走进一间墙上有彩绘的大屋，屋中的四根柱子下面各有一块可移动的石块。先拉开右边第一块石块，后面是一只黑豹的休息室，你可以在里面捡到一个药包。右边第二块石块后面是另一只黑豹的家，如果你有兴致的话可以去作客。拉开右边第三块石块，小心地跳进里面洞中，立刻开枪击毙下面的一只黑豹，然后拉下眼前的开关。左转爬上比较亮的地方，捡起药包后继续爬上最高的柱子，再跳到左前方的洞内，捡起门后的电磁枪子弹，回到开始时的大屋。

拉开第四块石块，进去后跳进水中，游到里面赶紧上岸，干掉那条馋嘴的鳄鱼，然后再次下水找到药包、弹药和蓝钥匙。事情办完回到开始时的大屋，从原先进来的通道出去，用蓝钥匙打开那扇锁着的门，同时也打开了大屋中墙上

的一扇金门。借助石块爬进金门，干掉通道末端大厅的一只白豹后，扳动右边角上的开关放下一座桥，通过这座桥找到 Horus 之眼。

之后跳下桥捡起水中的电磁枪子弹及中央平台上霰弹枪子弹，进入位于墙角的一个通道，滑下斜坡后，站在高处将下面空地上的两只黑豹干掉。然后走上右边的阶梯，经过一连串跳跃，跳到最高处的平台（中途可以拿到一个大药包）。干掉从右边阶梯上走下来的白豹，拉下平台 端的开关，放下第二座吊桥。回头捡起绿色平台下面的药包和电磁枪子弹再爬上来，走到绿色平台上，对准下面水池中央的大石柱勇敢地飞跃过去，便可到达秘密地点 1，捡起药包和冲锋枪子弹。然后从这里对准左下方的白色标志再次飞跃，便又来到秘密地点 2，得到药包和冲锋枪子弹。

面对墙右转跳下去，进入前面最近的那个门。这间屋里有一个开关，就在你脚下的一个通道里，但如果你直接跳下去就会听到自己骨骼破碎的声音，所以必须从左边兜个圈子绕下去（不会让你白绕的，中途有东西可拿）。你应该这样走：向左走到底，扒住墙向右平移到可以上去的地方。上去后再往上爬一层，进入左边的通道便可到达秘密地点 3，得到药包和电磁枪子弹。沿通道走出来继续向前跳到另一个平台上，走到头后你应该可以看见右前方有散弹枪子弹，去拿过之后再回来。从这里垂下两层平台，再扒住脚 下的平台向右移到可以落脚的地方，落下后转身扒住另一边的墙头继续向右移，最终落到一个平台上。回过头来跳起扒住对面高处的平台，攀上去便来到通道口，进通道拉下开关放下吊桥后顺原路扒墙头返回中央水池（也可落到地面，再从房间一角的石柱爬上去返回进来的大门，但其间要顶住两只白豹的联手攻击）。

出门向左扳下墙角的开关，捡起一个药包后进入前面的门。顺着阶梯爬到最高处，跃起扒住右边的墙缝，向右平移到适当的地方落，往前走跳下去，进入前面一间小屋，拉下里面的开关。离开小屋后爬上新出现的阶梯，到最高处先不要爬进上面屋子，因为那上面有只白豹在练短跑。此时你也别闲着，可以原地练练纵跳，别忘了跳起时“照顾”那白豹两梭子子弹。一会儿它便轰的一声爆炸了，赶快上去拉下两个开关放下最后一座吊桥并打开一扇金门，然后捡起白色标志前的药包。

从金门出来后小心地下到右前方的坑洞，顺阶梯走下去回到中央水池（可在阶梯中部及最下层的通道中捡到一些弹药，不过要小心下面通道里的黑豹）。将四座吊桥前的古董都收好后跳入水中，进入新打开的门。门后是一条长长的

水道，在里面可以找到一些有用的东西（如果气不够了可以回去换口气再来）。沿水道一直向前游直到能够浮出水面，岸上有只白豹正在等着你呢，所以应找个离它远一点的地方上岸，而后立刻拔枪和它“打个招呼”。接着爬上一面绿色的墙拾起两组电磁枪子弹，再跳下来走上右边的台阶进入通过。打死下面的白豹后去左边拾起个药包，然后跳到右边的台阶上，走上去就回到上一关的狮身人面像的右边。下到地面，走到椰子树附近一个水池中央的大石柱前，将你找到的四件古董嵌在上面，就可以打开另一边的门进入下一关。

第十二关　塞思圣域

（物品：28；秘密地点：1；敌人：15）

进门后捡起两边铁门前的电磁枪子弹，沿着中央的大阶梯向上走，打爆迎面蹦下来的两只红豹（它比白豹新增加一项“功能”就是会向你抛带火的“绣球”）。进入一间屋后捡起柱子右边的药包，然后从柱子上爬出去。

在你正前方的岩壁上有个大药包，爬上去捡起来后回身跳下来。向右沿着斜坡滑到地面，立刻掏枪击毙躲在一旁的红豹。然后沿着狭小的通道走出去，爬上右边一根较矮的石柱，再向左经过平台跳到另一根石柱上，而后向左跳过一根更高的石柱到达弯曲的平台上。沿着平台走过去，闪过铡刀找到小药包。然后继续沿路向前，跳过一处断裂来到机关前，扳动开关打开岩壁上的一道门，再跳到右边的平台上捡起一个药包。这时会有一只丑陋飞妖出来和你见面，被它尖利的爪子抓了一下的感觉实在是不好受，所以得赶快掏出枪来给它好好“修修指甲”。而后面向墙壁从平台右边跳下去，顺着斜坡滑到地面。

来到法老王像面前，捡起门前的电磁枪子弹。背着法老像，爬上它左脚前面的一根矮柱子，再爬上左边的柱子，转身跳到前面较高的柱子上，再回身跳到更高的平台上。右转向上爬，再右转跳到对面的平台上，然后跑跳到前面远处的一个平台上。左转爬进上面的通道，捡起右边上的电磁枪子弹，再走到左边通道末端拉下一个机关，打开王像一侧的门。干掉又一只扑上来的飞妖后，对准机关左前方的一个平台飞妖跳过去，捡起霰弹枪子弹。再作一次远距离跳跃，攀住对面的平台，爬上去捡起另一组散弹枪子弹，然后继续往前，沿着通道走走、跳跳、爬爬，最后来到先前打开的一扇门前。进门后走进比较灰暗的一边，推动一块石头。再去较明亮的一边，爬上石头进入通道。你听到前面屋中的马蹄声了吗？那里有位骑士在等你，不过这位骑士不是骑在马身上，而是长在马身上。一见面它便“热情”地向你抛投冒火的“绣球”，你快速超度这位半人马

骑士上了天堂。收起桌上的Anhk和电磁枪子弹后走出门，从门的右边跳下去回到王像脑后的位置（就是一开始出来的地方）。解决脚下的一只红豹后跳下来，再次从右边滑下去。进入面前打开的大门，倒退着滑下前面的斜坡，在落下时扒住墙壁，向左平移，落到一个平台上。捡起电磁枪子弹后从左边的窗口爬上去，沿通道走到尽头，跳入水中，捡起水底的青玉钥匙。从阶梯上岸后再次走到通道尽头，向前奋力跃起抓住水池上方的石桥。爬上桥后用钥匙打开桥头的锁。进入对面的屋中将另一只半人马怪送上路，而后收起药包和第二个Anhk返回王像面前。

面对王像，从它右边的脚爬上去，再次来到王像脑后的位置，攀上门右边的一根小柱子，从这里一直登上王像的头顶。将两个Anhk嵌在王像的发冠上，打开王像下面的门。此后先别急着下去，面对王像正面的岩壁，向左转走到左边，从这里向下仔细观察，你会看到有一个黑黑的东西浮在空中。对准它大胆地飞跃过去（最好先存档），当你踩到这块神奇的透明地板时，便来到了本关唯一的一处秘密地点，得到期待已久的冲锋枪和冲锋枪子弹！

回到地面上进入石像两脚间的门里，进去后跳进水中，游到两座巨大的雕像前，你可以在水底找到不少弹药。在右边有点像狗的雕像最下边（两脚之间）有一条小通道，里面有一扇门和一个拉杆，扳动拉杆打开门，你会被水流吸进门里，直到露出水面。上岸后跳过几根石柱到达右边的台阶上，沿台阶向上走到头，滑下斜坡后赶紧拔枪解决掉一只飞妖。然后往左走走、跳跳来到“狗头”雕像的前面，拉下它左腿上的一个开关打开另一道门。接着你必须迅速游进另一座雕像两脚间的通道中。浮出水面后，跑上前面长长的斜坡，在坡顶捡起一个圣甲虫雕像。同时面前的铁门打开了，会有两只红豹和一只半人马怪同时跑出来（建议你事先存档）。这是一场硬仗，所以准备好最有威力的武器。开始时先不要跑出通道，可退后几步，等两只红豹冲进来时一边后退一边射击，将它们打爆后服下一包金创药，再冲出去和那只半人马怪单挑。而后用圣甲虫雕像打开另一边的铁门，接着沿斜坡向下穿过地洞进入Scion室。这时，你的老“朋友”Larson又跑来和你作对了，他当然早已不是你的对手。结果干掉他后走上台阶拿到Scion的最后一块碎片。总算把这三块碎片找齐了！当你正这么想着走出洞时，突然……

Natla一伙真是一群只会乘人之危，暗算他人的卑鄙小人，不然凭你这么高超的身手怎会被他们打劫?!你辛苦得来的Scion碎片及随身武器都被他们抢走

了。趁他们得意洋洋地上船离开时，你悄悄地藏进了船中……

第十三关 那塔拉矿坑

（物品：26；秘密地点：3；敌人：3）

你从水下通道潜入 Natla 的煤矿。先游到瀑布后面，爬上岸，拉下左边的开关，回身游到汽艇边上岸，走进右边的通道，你会看到有台采掘机堵在一条隧道的入口。拉开左边斜坡里的大木箱，打开它后面的开关，再回到瀑布里面的通道，一直往前走，向上爬一层后走到尽头，跳到对面有栏杆的平台上。

往里走到控制室前面，可以捡到大药包，控制室里面还有个电磁弹匣可拿。往前进入另一洞中，前面左右各有一所小房子。将大木箱推到右边小房子前，爬上右边的房顶，从一角不太结实的地方落下去。往前走几步会看到右边有个开关，拉下后使水池里的汽艇向后移到一个平台前。接下来继续走，跳进坑洞回到大木箱附近。

现在沿着铁轨走到木门前，木门自动打开了。进门后，面向右墙，扒住平台向左挪，当挪到平台开始向下倾斜时就爬上去（挪过头会触动上面的石球，而提前爬上去也一样会被压成“相片”），顺着平台向左走到尽头，拐进右面的洞中，捡起地上的保险丝，向前走时注意躲开坡上滚下来的两个石球。跳回铁轨处，将刚才没动的那个石球引出来，然后爬上平台往右走，跳下一坑洞回到大木箱附近。

回到水池岸边，爬上汽艇后跳到对岸。在一个木箱后面找到隐藏的秘洞，进去捡起一个电磁枪弹匣，将里面较黑的一个 Natla 箱子拉出来推到左边，再将另一个箱子拖出来推到右边，然后进入秘道扳动开关将采掘机移出隧道口。

进入原先被采掘机堵住的隧道，将铁箱往前推到底，爬到箱子上面的洞中，捡起冲锋枪子弹，继续向前转过一个弯就可以找到第二根保险丝。这时听到有人在对你说话，跟着便跑出个家伙追杀你。失去了武器的你只好赶快逃之夭夭。

返回水池后再次来到控制室前面，进入左边的那条没去过的通道，将里面的机关拉下来开动传送带便可拿到第三根保险丝。接下来进入控制室内，将三根保险丝分别接入控制室墙上的槽内，前面吊在空中的小房子就会掉下来。进入小房子终于找回了你的第一件武器——小手枪。接着爬到小房子顶上，跳进对面的洞中。向前走一两步，爬上右边一个不太明显的小洞，走过一段路后前面会有两个相对的斜坡，底端是一块木板。当你从斜坡滑下去时木板就会打开，送你去下面洗岩浆浴。如果你不想下去的话就必须在滑下时按住跳跃键不放，

这样就可以在两个斜坡间跳来跳去，直到下面的木板恢复原状，再稳稳地站到木板上。此时看看左右，会发现一条小通道，爬进去便到达秘密地点 1，得到霰弹枪子弹和冲锋枪子弹。拉下开关回到原来的路上，再次从采掘机前面的隧道进去，回到找到第二根保险丝的地方，向那个追杀你的人挑战。虽然那家伙手里拿的是两把电磁枪，无奈他“功力”太低，还是顶不住你两把小手枪的疯狂射击。解决他后便可找回你的电磁枪。

向前走来到一道“温暖”的谷地边，下面流动的是滚烫的岩浆。在最右手边向下看有一个小平台，看准位置跳下去，再从平台的正面垂下去（千万别从平台的两边下去），攀住下面的平台，爬上平台拾起小药包。攀住前面的岩缝向右平移，落到平台上后再攀住另一边的岩缝向右移，再次落到平台上，右转攀住另一岩缝继续向右平移到底。跳下来进入小洞内。沿着通道走到岩浆谷的另一端。跳到浮在岩浆中的小平台上，左转跳上石柱（注意应在表面坡度较缓的石柱上落脚）。当跳到第二根石柱上时，向右看有个洞口，跳进去赶快向前推开对面的大木箱。当你回头看时已经有个大石球撞在了身后的墙上。把大木箱从右边拉过来，爬上它便可进入秘密地点 2，得到冲锋枪子弹和一个药包。沿着通道继续向下跑，跳下一个洞来到刚刚石球滚过的轨道。在这里可以找小药包、冲锋枪子弹和你失落的霰弹枪，再次回到秘密地点 2，跳过爬上来那个地洞，捡起地上的药包和冲锋枪子弹，从另一个坑洞跳回原来的地方，回到第二根石柱上。接下来继续向前跳过几根石柱进入另一端的通道。向前走，滑下斜坡的同时向前跳，抓住对面的岩石爬上去，来到放着几个标有 TNT 箱子的洞中。找到那个与众不同的箱子，把它拉到另一个洞中（需要拉三次），推到黑色结晶岩边，登上去爬到左上方的平台。走到断崖处再跳到左边突出的平台，等大石球滚过之后跳到另一边，沿着通道走到外边，路的尽头有个开关，扳动开关引爆 TNT。

回到放 TNT 箱子的洞中，你看到黑色结晶岩壁被炸开了一个洞。从这个洞中出去，来到一座巨型建筑前。对面突然有个家伙踩着滑板冲过来，手里拿着竟是你的那把冲锋枪。你怎能容忍他如此放肆？你的霰弹枪怒吼了！把他解决后终于拿回了你心爱的冲锋枪。接下来检查一下左边地上的洞，其中有一个里面是水而不是岩浆。跳进水中便可游进秘密地点 3，得到药包和冲锋枪子弹。接下来原路返回，爬上坡顶，小心前面坡上的三个石球，另外还有一个横向滚动的石球。最后爬上一根矮柱子，经过几次爬爬跳跳登到最高处，进入一间金黄色的房间。将那块较暗的石块推到底，爬上另一个出口，将墙内的一块石块拉

出来，再推到一边。进入墙洞内，跳进另一个洞将石块拉出一格。回到第一个金黄色的房间，继续将石块推到底，你会看到左边墙洞里有个开关和门。拉下开关后爬回上面，走到门里头。走下阶梯，中途推开一块石头。前面有扇门会自动打开，不过当你一走近它又自动关上了。在门旁边的墙洞里有个开关，拉下后下层房间的门就会打开。去下层房间走入新打开的门。对面又跑出个家伙拿着霰弹枪打你。霰弹枪虽然威力巨大，但距离太远就会失去作用。你当然是很清楚这一点的，所以你尽可能地和那家伙拉开 30 步以上的距离，用电磁枪频频还击，不一会儿便把那人放倒了。此时大路右边的门已经打开，但对你已没有意义了，左边还有扇关着的门暂时打不开。

一直向前来到大金字塔前，爬到大门上面，并沿着塔身上几个较阴暗的小斜坡跳到最高处。最后滑到左边一处秘密通道前，进入通道拉下开关，打开大路左边关着的门。回头进入新打开的门，捡起药包、冲锋枪子弹和金字塔之钥。来到金字塔前，打开大门进入下一关。

第十四关　亚特兰提斯

（物品：43；秘密地点：3；敌人：26）

走进亚特兰提斯的金字塔，你发现这座伟大的古建筑已经被 Natla 改造成一座肮脏的、叫人恶心的异形制造厂。准备好武器后走进前面的大厅，连续干掉从孢囊中爆出的三个异形，捡起冲锋枪弹匣后进入左边角落里的门。沿楼梯上到二层，拿到药包后穿过中间的桥，在捡起霰弹前干掉飞上来的异形，而后顺序拉下屋内右下角、右上角和左上角的开关（进来的是左下角），打开一层中间的门。走进这扇门后，你发现自己已经站在金字塔底层的中心区域。原来这金字塔是空的，最下面是个巨大的岩浆池，往上看不到顶。而 Natla 的邪恶实验室就在塔顶上，你必须借助金字塔内壁上的几个小平台一层层地爬上去。

你现在就站在最底层的平台上。干掉空中的异形后，从平台的正前方垂下去，扒住下层平台，爬上去便可进入秘密地点 1，得到许多弹药和药包。顺着通道向前走，爬上平台跳进洞中，转身沿通道往下。到一网状平台后跳下去扒住右前方的岩缝，再往下落一层抓住下面通道口的岩壁。爬进通道，扳动里面的开关，捡起冲锋枪子弹后跳回到网状平台上，然后从这个平台的末端飞到对面的平台上，立刻干掉一个破墙而出的异形。

向前走进洞内，跳到水池边的石柱上。在你的左边有一个大斜坡，上面较阴暗的小平台是可以落脚的。先从石柱跳到斜坡最左边的小平台上，这时会有

个大石球压过来，所以你得赶快跳到右上方小平台。从这里再向右跳一步，向下滑到另一小平台上，这时又有个大石球压过来，立刻再向右上方跳到另一小平台上。继续向右跳上更高的一个平台，这时先别急于滑到下面的门前，仔细观察左上方，你会发现一个很不显眼的小平台，跳上去后继续向右上一直来到大斜坡最右上的角落，爬进眼前的通道便来到秘密地点 2，得到许多弹药和药包。接下来返回水池中扳下水中的一个开关，然后迅速爬上左边的石柱将前述跳跃动作重作一遍，滑到下面红色的门前跑进去（动作慢的话门会自动关闭）。

跳下前面的空地，捡起药包后爬上对面的平台，拉下一个开关返回来。从另一个门出去来到水池另一边。捡起地上的药包后向前走到尽头，拉下一个开关。返回先前的屋中，此时下面的空地已被岩浆铺满。从小石柱上跳到对面的洞中，潜入水底向深处游，你可以捡到霰弹枪子弹。拉下水中的开关打开一扇门，游出门后浮出水面上岸，穿过铡刀来到金字塔中心的第二层平台。

打死在头上飞的恶魔，捡起冲锋枪子弹匣，然后向右跳到另一个平台上。进入通道跳进水中，游进一间大屋，捡起水下的一个药包后上岸。大屋的四角上方各有一个孢囊，其中有一个当你走到近前时就会爆出异形来。在大屋两边的墙上共有 5 个开关和一个斜坡，如果拉动面对斜坡右前方墙角和左后方墙角里的两个开关，就会将另外三个孢囊中的异形放出来。所以若你没有昂杨斗志的话最好别去碰这两个开关，去拉另外三个开关吧。捡起斜坡上的冲锋枪子弹后跳进水中，沿着新打开的通道游过去。浮出水后从左边上岸，再向右经过红色的通道，拉开关打开门进去捡起冲锋枪子弹。这时有个大石球滚下来堵住了前面的出口。过去将右前方的石块拉出来挡在石球滚下来的坡道前，再从另一个门出去绕回先前红色的通道，拉开关开门再次走进这间屋子，刚才堵住出口的大石球竟然又回到了坡顶（是谁在一分钟这内把它“踢”回去的?），不过当你一走进屋它又滚了下来。却被你事先摆在坡底的大石块挡在了半路。从出口出去便来到金字塔中心的第三层平台。

打死在头上飞的恶魔，然后向右跳到另一个平台上。进到洞中来到一个大斜坡前，与左右夹道相迎的两个异形好好“聚一聚”。而后对准对面红色的平台滑下斜坡再跳过去（千万别滑到底，否则会扎脚），拿到弹药和药包后往前进入下一个房间。右转干掉新出现的异形，捡起地上的冲锋枪子弹，然后回到进来时的洞口前。跳到左边的平台上，再斜斜地跳到右前方的小平台上，赶快往后退进通道解决掉一旁突然爆出的异形。在通道内捡起冲锋枪子弹后回到刚才落

脚的小平台上，跳上对面一个比较近的平台，来到房间中央黄色的走道上，再跳到对面的岩石平台上，捡起冲锋枪子弹后拉动右边的开关。往左跃过一道斜坡走到底，拖动石块打开一条通道。跑过弯弯的通道，闪过铡刀门后立刻转身同右边的两个异形展开对射。完事后跳过去继续向前走，上台阶拿起弹药和药包，再向左便来到金字塔中心的第四层平台上。

打死在头上飞的恶魔，然后向右跳到另一个平台上。进入通道来到又一间火热的大屋内。爬上位于角落的平台进入对面的通道，扳动开关后，转身跳过第一个平台，再跳到前边最近的柱子上。接下来经过几根柱子跳进左前方的门里，进去扳动机关后，出门再经过几根柱子跳进左前方的另一个门里。穿过通道干掉三个拦路的异形，当快到前面入口时向右拐进一个洞中，到达秘密地点3，得到弹药和药包。然后回到主通道继续向前，跑到右边进入红色的通道。不要去碰前面那个害人的开关。从大门口的旁边爬上去，走到尽头，跳到右边的平台上，找到冲锋枪子弹后进入通道，干掉突然出现的异形，捡到更多的弹药。接着在毒箭之间朝铡刀走去。当听到轰轰声时赶紧来个侧翻，把大石球让过去。而铡刀门也不再动了。穿过铡刀走上去，来到三大王座前。将左边王座下的石块推进去，来到王座后面。向右来到有两个开关和一扇门的地方，这两个开关各有一块活动木板，这意味着只要你拉动开关就会掉下去。假如你拉下左手的开关，会掉到一个斜坡上，斜坡下面是几把锋利的刀子，所以你必须在滑下去之前向后跳起，落到安全的地方再走向上面的出口；假如你拉下右手的开关，会掉到一个小平台上。平台的前面是个岩浆洞，对岸是一道长长的大斜坡，坡顶有一颗特别为你准备好的大石球。你应该这样做：在距平台边缘一步的地方作后空翻到对岸，引出大石球，紧接着再向前跳回到小平台上，这样大石球就会落入岩浆洞中，现在你可以踏踏实实地走向坡上的出口了。出去后爬上一层层阶梯，在最高点拉动一开关打开先前两个开关之间的那道门，然后爬上左边的阶梯返回王座背后。进入新打开的门，走上斜坡后来到有 3 个孢囊的房间。捡起地上的 4 个冲锋枪弹匣，拉下墙角的开关打开房间中间的门，这期间需要你处理掉那 3 个孢囊里的东西。

进门走下斜坡，站在通道里打爆前面的两个异形。走进前面的大屋中，有个红色的怪人迎面向你走来，它的行为举止竟然和你完全一样，如果你打它自己也会受伤——没错，它正是你的另一个化身！必须将它解决掉才能继续你的任务。观察一下周围的环境，房间左右两边的地形是完全对称的。在岩壁一边

的平台上有个开关，扳下后可打开平台中央的地洞，里面是热乎乎的岩浆。下面要做的就是在限定时间内跑到对面的平台上，和你的化身换个位置，把它引到岩浆洞里，这样出口的大门才会打开。接下来从门后面爬上去，拐过弯后会有个半人马怪及另一只异形跑出来，打死它们后捡起冲锋枪子弹，来到一道大沟前，在大沟的两端各有一个开关，你必须将它们都拉下才能打开对面的门并接通前往那里的桥梁，而这一切都是有时限的。所以你必须跑步完成这些开门动作，并一刻不停地奔进新打开的门中。

现在你已经站在金字塔的顶层，也就是 Natla 的邪恶实验室中。你可以站到断层边往下望一望，但已经看不见塔底巨大的岩浆池，只有黑乎乎的一片，显得深不可测。回头来到实验室中间，你辛辛苦苦寻来的那件古董—Seion，正被当作制造异形的核心部件。当你试图拿回它时，眼前突然浮现出一段古文明的历史，而后你被一股无形的力量推了回来。这时 Natla 来到你面前，当你举枪想要结果这个罪魁祸首时，她向你猛扑过来，你们一同跌向漆黑的深渊。千钧一发之际你一把抓住了对面平台的边缘，而 Natla 则消失在下面的黑暗中。

第十五关　大金字塔

(物品：30；秘密地点：3；敌人：5)

刚刚爬到平台上面，前面那个特大号的孢囊就爆裂开来，跳出一只仅有半身，体积却比你大数十倍的怪物。由于没有腿，它行动起来比较缓慢，不过它的爪子十分长，倘若被抓住，就会死得很难看。观察一下平台四周的形势，三面是深渊，一面是墙，回旋余地太小了。怎么才能避开这个大家伙呢？身后没有退路，索性先扒住平台的边缘垂下去，没想到这招还挺灵，那个东西看来大脑不太发达，竟看不见悬在半空的你。晃了几下爪子就退回去了。待它一走远，立刻爬上平台拽出冲锋枪猛烈射击。那家伙挨了枪子后怪叫着向你走来，待它靠近时再次垂到平台下面它仍无法伤到你。等它走远了再爬上来继续射击，如此反复几次，大概用去了几百发冲锋枪子弹，那怪物终于晃了晃脑袋“轰”的一声炸成了碎片。

捡起平台四角的六个冲锋枪弹匣，进入中间的门。沿着红色通道向下走，将最下面的石块往里推到底。走上右边的斜坡，将右边另一个石块推出去。再爬到石块上面，跳进前面的通道。往前冲过铡刀门（小心铡刀前的陷阱），向右来到一个岔路口。先去右边的路，下坡后将石块推到一个开关的下面，然后从另一边的出口绕到石块上面，拉下开关打开身后的门。进门来到一道岩浆流前，你

可以借助左右斜坡上较阴暗的小平台往前跳跃。当你跳到右边第三个平台上时，回头发现身后架起了一座桥，于是迅速跳回出发点，走过桥便来到秘密地点 1，得到许多弹药和药包。再将里面的开关拉两次，使刚刚断了的桥重新架起一半，使你可以跳回出发点。而后再次借助斜坡上的平台跳到左前方的出口。沿通道向上走，注意避开 2 个石球。走到尽头踩落一块假地板露出一个地洞，小心地从地洞口垂下去（直接跳下会死），再次来到 Natla 的邪恶实验室。看来 Scion 正是制造异形的动力源，必须摧毁它。当你的子弹将 Scion 打得粉碎时，Natal 的邪恶机器顿时失去了平衡，伴随着轰轰爆炸声，整个了塔都开始震起来，下面要做的就是赶快逃离这鬼地方。

出门干掉最后三个疯狂的异形，你发现下面坑中的岩浆已经有一半凝结了。跳到坑中，从一个地洞向下你会看见一个小平台。落到这个平台上，面向红色的那面墙跳过去抓住岩缝，挪动到最右边落到一个斜坡上，在没滑进岩浆前向后跳，落到安全的地方。转身来到一个大斜坡前，这里为你布下了这样一种阵式：斜坡下面是一条火红的岩浆沟，沟那边是一大片刀子（当然是尖朝上），只有对岸最左边的一小块地是可以落脚的。然而在那块地前面还有个摆来摆去的大斧子，碰着死挨着亡。另外在正对着那个地方的坡顶还特意为你准备了一个大石球，它将在最“佳”时刻滚下来跟你凑凑热闹。现在该你走了，你当然不会上这个圈套。从斜坡的中间走下去，任那个石球从旁边滚过去，到坡底后对准左前方的空地，看准时机奋力一跃——哈！轻松过阵！

慢慢从刀丛中走过，前面有座很不结实的桥，你必须连跳两次才能到达对面的平台。向前看远处有几个药包，对，那就是秘密地点 2，但从下面的路是无法到达那里的。你注意到左边的墙上似乎有条裂缝，斜向跳过去就可以抓住，然后向右平移到你想去的地方，得到药包和冲锋枪子弹。

跳到下面的斜坡上，马上来个后空翻落到安全的地方。转身攀住对面的岩缝向右移到通道里，从不结实的地板上跑过去，在和大石球碰面前穿过摆动的大斧进入另一通道。接下来的几条通道都需要你在被大石球追上前通过。在最后一条坡道的末端还有一把大斧在晃，当然背后仍少不了有个石球滚过来，而当你跑到坡的末端时必须跳，如果没被切成两节的话就可安全地落到对面的平台上。

跳下平台走进通道，不要去捡前面地上的药包，否则你会被两边流过来的岩浆淹没。赶快跳过去吧！走到尽头拉下开关打开门，进门先去右边捡起冲锋

枪子弹。然后去左边，迅速跑到陷阱边缘，上面的大石球会从头顶上掠过。再向前来个立定跳，攀住前面坡道的末端，坡顶的石球就会擦着你的后脑落到陷阱里去。爬上来继续前进，来到一排火炬前。当你接近时，火炬可能会暂时熄灭，你要尽可能地沿着火炬平台的边缘跳过去，从火焰旁慢慢走过，千万不能跑，否则会招来满身大火。来到下一洞中，这里正中有一个深深的大坑，坑底中间有一潭池水。大坑对面是个大门洞，洞口还有把晃动的大斧。从坑边向前立定跳就可扒住门洞前不结实的地板，看准时机爬上去立刻往前跑跳，进入里面的通道，可得到药包和冲锋枪子弹。然后在距洞口边缘一步的地方往前跳，就可直接落入坑底的小水池中。

顺水游到下一个洞中。捡起许多冲锋枪子弹后进入一个极高、极大的房间。一抬头你便吃惊地看到 Natla 并没有死，而且背上生出了一对异形的翅膀，在高空中神气活现地飞舞。这回决不能再放过她！你高举冲锋枪猛烈射击，同时做侧步走，射开 Natla 抛下来的一个火球。不一会儿 Natla 便一个倒栽葱摔了下来，你走过去看了看这邪恶的女人和她那对“奇异”的翅膀，刚想离开，突然她又蹦了起来。你自然是奉陪到底，一番对射后 Natla 真的再也起不来了（如果你子弹不够充裕的话，在进来的洞口右边一个洞中还有六个冲锋枪弹匣）。大地颤动着更加剧烈，你得赶快跳出去！在一处墙角的斜坡后面有个小洞，进去后经过隧道跳到最近的一根石柱上。再经过几次跳跃，通过墙内的几条隧道及大房间中高高低低的几根石柱，最终爬上最高处的平台。滑下长长的斜坡，终于离开了这邪恶的金字塔。

巨大的金字塔在你身后爆炸了，冲击波把这个小岛从人们的视野中完全抹去。而你在最后的关头驾起 Natla 留下的游艇，划出一道长长的水线驶向远方。

双子星传奇Ⅱ

Little Big Adventure Ⅱ ★

故事背景

在当年罪恶的Fun Frock博士最终败在了文武双全的特文森(Twinsen)手下后，行星Twinsun又恢复了往日的和平与宁静。特文森同他怀孕的妻子左伊(Zoe)在小镇里过着幸福的生活，两人的世界甜密而又温馨。然而随着一艘艘载着异形生物Esmers的太空飞船的到来，祸乱与灾难再一次悄悄降临到这片受过伤的土地上。这群来自行星Zeelich的外星种族起初表现出一种友好的来访姿态，可是当镇里的小孩子不断失踪时，这些外星种族看似和平的假面便露出了马脚。接着遭到绑架的还有镇里的魔法师们，他们都被拐卖到了星球Mrald Moon上。特文森按捺不住了，事态已越来越严峻。即使他不行动，Eamers也一定会找上门来，因为他正是镇里最有名的魔法师！于是特文森展开了一系列的调查。原来这些绑架事件背后还有更为不可告人的巨大阴谋，Esmers的首领——幕后指挥者Dark Monk正打算利用魔法之力研制强力的喷气引擎，并用它使星球Emerald Moon改变运行轨道，撞向Twinsun，藉此得到两个星球撞击所释放的巨大能量。特文森挺身而出，去阻止这项阴谋的进行，以挽救两颗行星上数以亿计的生命。

游戏技巧

热键设定

F1　获得帮助

F2　储存进度

F3　读取进度

F4　打开功能菜单

F5　进入正常状态(Normal)

F6 进入运动状态（Sporty）

F7 进入攻击状态（Aggressive）

F8 进入谨慎状态（Discreet）

F9 将当前屏幕以 PCX 格式存盘

Z 和人物对话

Alt 攻击

Ctrl 呼出状态选单

Shlft 显示物品栏

TAB/H 查看地图

Space 使出当前状态下的缺省动作

X+方向键 向不同方向跳跃

ESC/F10 呼出主选单

Backspace 切换游戏视角

PgUp/OgDn 切换距离视角

Enter 将视角切换到画面中央

1～7 选择对应的第一至第七种武器

J 打开或关闭喷气背包

C 使用保护魔法

F 使用闪电魔法

á 前进

a 退

<— 向左转

—> 向右转

人物介绍

特文森（Twinsen）：蓝色长袍，佩金质奖章，扎冲天辫。

左伊（Zoe）：特文森美丽、善良的妻子。

飞龙(Dtno－Oy)：忠实的飞龙朋友，少了他特文森可寸步难行。

森黛尔（Sendell）：双子星的传说之神。

巴尔蒂诺（Baldino）：双子星上的天文学者，特文森和左伊的大象朋友。

黑暗修士（Dark Monk）：泽里奇星的主宰，谜一样的人物。

丰·佛罗克（Fun Frock）：双子星以前的统治者，一代中的大坏蛋，被特文森和左伊打败。

乔尔（Joe）：淘气的小精灵。

拉夫（Raph—the light house keeper）& 天气巫师（Weather Wizard）& 卡洛克（Karooo—the dean of the school of magic）：几只神奇的老鼠。

该游戏开发了一套全新的游戏引擎。设计精美，富有新意，集动作、解谜于一体；其设计者 Frederick Raynal 可以说是业界赫赫有名的大师级人物，最擅长制作的就是这类 3D 动作冒险游戏，所以它获得一片赞杨也实在是情理之中。

在游戏中，特文森将走遍分布在三个星球上超过 220 个不同的场景地点。同时还有 300 多位性格迥异的 NPC 参与游戏互动。像爱散步的大象、喜欢钓鱼的狐狸及热衷飚车的袋鼠等。它们的造型十分特别，看来这一次特文森的冒险将任重道远，极具挑战。不信？您看：

游戏攻略

一场暴风雨毫无征兆地落了下来，我（特文森）忙拉起妻子左伊的手奔向家中。只闻得一声巨响，什么东西落到了我家后院的山谷中……飞龙受伤了，找出老东西吧。在门边的柜子里取得钥匙，来到贮藏室，拿出尘封已久的魔法球（Magicball）、全息地图（Holomap）和三支飞镖，然后离家前往药店。路上想起我的长袍（Tunic）和森黛尔勋章（Sendell'medallion）还在布洛普小姐的私人博物馆里（Miss Bloop's Private museum），于是顺路便去了那里，布洛普小姐在得知我的来意后，告诉我保存我衣物的密封罐的开关在二楼，但进门的钥匙却不见了。还好透过门上的小孔我发现窗开着，于是作了回不速之客后取回了我的长袍及勋章随及赶往药店。店中一位女顾客插嘴说她知道如何治飞龙的伤。我正要请教，她却大呼一声“贼”。便冲出门去，原来有人偷了她的伞。我

追出门去，赶上手足无措的女顾客，还未开口，她却提出要和我做个交易，只要我把她的伞找回来，她就告诉我治疗飞龙的方法。四处一望，那贼正探头探脑地站在我和左伊之雕像前的草地上。我胸中无名火起，猛冲上前，没想这家伙溜得倒快，我追了一圈也没赶上。忽然灵机一动，蹑手蹑脚走近他，哈！给我逮个正着。小偷乖乖交出了伞。“医师卡洛克可以帮你的忙，他就住在沙漠岛上”，女顾客拿到伞后告诉我。于是我依言来到了港口，却被大象船员告知因风雨太大，船现在无法出港，看来只有天气巫师才能解释这场蹊跷的暴风雨，于是我来到巫师的帐篷（Wizard slane）。巫师说他可以阻止这场风雨，但他必须在灯塔上做法，可拉夫却不见了，如果找不到拉夫的话他也无能为力。离开巫师的帐篷，我逢人便问，希望有人能知道拉夫的行踪，可镇上的居民大都一问三不知，好不容易才在一间酒吧的二楼找到了拉夫的朋友的朋友 Pat 和 Fab，从他们的口中得知拉夫喜欢一个人在海边弹吉他，出了酒吧我冒雨前往海边寻找拉夫，但依然一无所获。焦急之时我猛地想起这一阵的传闻，说岛边出了个怪物 tralu，拉夫该不是被他……果然在海崖一处有一条突出的小道通向一个阴暗的山洞，我也顾不得危险，纵身跳下山崖（差一点就跌进大海）进入山洞。“特文森，快救救我，它们……要……吃……了我。”瞧拉夫那紧张的样子真是好笑，有我在怕什么呢？可一道铁栅隔开了我俩，该如何救他呢？我灵机一动，先用魔法球砸开酒桶后的开关进入内室，再用相似的方法，又过了一道门。接下来打败那大家伙 tralu 后，我救出了拉夫。他给了我一片复活叶后就匆忙忙地走了。一出山洞我便看见了左伊，回家的途中我们碰到了天气巫师，他希望我们能去一次灯塔。……来到灯塔，拉夫他们早就等着了，只见巫师将手指指向天空，阳光又重新回到了双子星。随着乌云的散去，两艘飞船破空呼啸而至，一群天外来客拾阶而下。我可没心思去注意他们，当务之急是治好飞龙的伤，去沙漠之岛寻找卡洛克，顺便去巴尔蒂诺的家取回我那赛车的部件。再次去往港口，这一次凭船票我顺利地来到了白叶沙漠岛（While leaf dersert island）。又一艘飞船赫然停在港口前的空地上，我轻手轻脚走进了太空船舱。我大吃一惊的是，我竟然看见了自己的照片出现在几个外星人的手中！离开船舱，在路上我果然遇到了一些麻烦，不管它，我径直来到巴尔蒂诺的家，他早就准备好了赛车的部件。巴尔蒂诺说他观察到最近在月亮的背面有些奇怪的东西……在港口小镇的一间屋里我又遇见了那位女顾客，她告诉我医师卡洛克已离开这里去了魔法学校——一个神秘的地方，她还给了我一瓶药水（Gallicacid），它可以帮

我恢复、使用一些上古的符咒。接下来我不停地询问和无尽地搜索。终于在沙漠一处被山石包围的墓地的一侧，我找到了一条羊肠小径。循路进去，没错——魔法学校！尽管有幽灵阻路、火球袭击，我仍拿到了钥匙，魔法学校的大门还是为我敞开了。卡洛克就是魔法学校的主持，通过三个测试，我就可以成为一名巫师，就拥有治疗飞龙的能力了。首先在限定的时间内击中了所有的目标通过了测试。第二个任务是去找一朵凤仙花（Balsam）。凤仙花就生长在魔法学校对面的山丘上。先赶回家中，左伊一见我便让我再去一次巴尔蒂诺家，原来巴尔蒂诺未把便携式收音机给我。留下汽车部件给左伊后我再次来到巴尔蒂诺的家，取得收音机后刚走出他家的门，我便收到了左伊的声音。"特文森，车子已经修好了，我现在在白叶沙漠岛的港口等你，快来。"飞车取得凤仙花后，回到魔法学校将花交给卡洛克，他对我的表现大为满意，将 Horn of the Blue Triton（疗伤用）赠予了我，飞龙终于有救了。顺便把第三个测试完成了吧！乘上飞龙，我来到卡洛克所说的地方——苍穹之屋（the Dome of the slate）。我刚一出门只觉眼前一闪，卡洛克从天而降："了不起，小伙子。比起你来，我的年纪是不允许我再冒这种险了。这个东西（Magicalate）你拿着，也许会用得着。再来一次魔法学校，更惊喜的事等着你。"我又来到了魔法学校，卡洛克告诉了我一件怪事：原来这几天双子星上所有的巫师都失踪了，没有人知道他们的行踪。"特文森，拜托了，你是解决这件事最合适的人选。拿着这巫师奖章去沙漠里找一个坐飞毯的小贩，他会给你一件魔法师的长袍。"没费多大劲我便找到了小贩，那小贩告诉我卡洛克曾接到过一个庄园的邀请（在 Dersert island 的西北角）。我想去那里看看。从小贩那儿取得巫师长袍，换上后我俨然一副大巫师的样子，前往庄园，果然外星人一见我的打扮便主动邀请我去他们的星球（美妙的谎言）。与他敷衍一番之后，他带我进入了他们基地。跟着他走上宇宙飞船，不一会我已离开了双子星，飞船就达了目的地——泽里奇星（Zeelich）。下了飞船，跟着外星人向导前往双子星学院。忽然间我觉得这里很像以前的双子星。"黑暗修士（在飞船里我了解到他是泽里奇星的主宰），恐怕又是一个丰·佛罗克"。我这样想着。我只觉头一痛，便被打晕了过去……醒来时我已是身陷囹圄，魔法长袍也已不知去向。乔尔再次出现。守卫好像发现了乔尔在我这儿，便走过来要带他走。我趁机打倒守卫并冲了出去，扳下墙上的开关除掉电网后我转进右首的房间。摆平 3 个守卫之后我逃出牢房，冲进对面的屋子。我回到了飞行基地。先回双子星再说，我看上了一架正在修理的飞船，然后在飞船边上的技术中心找

到滑梭形动力装置（shuttle），接着我驾驶飞船离开了泽里奇星。一到双子星，小镇上已是壁垒森严，躲过关卡回到家中，还好左伊没事，她告诉我巴尔蒂诺已知道了外星人的真正企图。在镇上的邮局他还寄给我一个包裹，巴尔蒂诺让左伊转告我，在我拿到包裹后去一次魔法学校，卡洛克会告诉我详情的。去邮局取得包裹（一只喷气背包）后乘飞龙来到魔法学校，卡洛克建议我先取得传说中的武器——Sendell's ball，然后再去营救巫师和孩子们。它就存在 Citadel 岛的某个地方，但我必须先学会闪电魔法，只有这种魔法才能击破它坚硬的冰壳。我决定还是去他的帐篷走一次。桌子上我发现了一封他留下的信……凭借信上的指引获得闪电之戒后，剩下的事就是寻找 Sendell'sball 了。去邻居——天气巫师父亲的家，拿到了这把钥匙（将 Gallicacid 交给他）。潜入镇上的酒吧，打倒守卫后在橡木桶内取得进入酒窖的钥匙。通过酒窖的密道来到下水道内，使用金字塔状钥匙打开暗门，我终于取得了 Sendell'sball。巴尔蒂诺有危险，我得马上去。去白叶沙漠岛上泽里奇星的飞行基地"借"他们的飞船来用了。来到白叶沙漠岛扔神庙公园（Temple park），沿地口枯井我下到了泽里奇星飞船基地的入口。乘上矿洞内的铁轨车，我很快便进入了他们的基地。进入基地后先转右，和我逃回双子星时差不多，设法拿到动力装置后，驾驶飞船我向月球赶去。穿上太空服刚走出船舱，我便遭到了守卫的攻击。消灭他们后进入基地东南角的控制室，操纵基地大门的三个开关后便可进入基地。一路搜索，在十字型基地北面的一间房间里我救出了被关押的巴尔蒂诺和他的月球伙伴。乘上巴尔蒂诺的飞行器我们匆匆赶往 CX 岛。我们被迫降落在 Oritigal 的一个小孤岛上，只有找到一种名叫"Gazogam"的能源才能使飞行器再次飞起来。来到港口一问，CX 岛早已成了禁地，除了一个退伍军人说他或许可以试试以外，但他要一百个 Zilot 作为报酬，只好去赌场试试手气了。谁知这家伙带我去的地方竟然是一个叫做庆典的小岛（island celebration）听说有个从 CX"岛逃回的小贩可以帮助你"。我找到了那小贩他告诉我。到 Oritigal 岛上有个叫 Rickgang 的反叛者有办法去 CX 岛，表面上他是一家酒吧的老板。神殿好似有吸引力似的迫使我走了进去，墙上，泽里奇星的历史赫然在目，站在墙前，我若有所悟。返回 Oritigal，在酒家的密室内我见到了 Rick（需打倒守卫取得钥匙），但他似乎并不想帮助我，只是让我去位于岛上部的城市找 Johnny——另一个反叛者。我决定放弃原先的决定，转而去找 Gazogam 能源，然后依靠巴尔蒂诺的飞行器去 CX。来的能源站（Gas Station）里，我打听到能源厂在 Fracos 岛上。问清能源

厂的方向后，在道具店买了一把斧子（以后有用）后我便匆匆赶往能源厂。跳入厂前的管道，我进入了能源厂。潜入面前的厂房，一番辛苦后我得到一罐能源。返回 Oritigal 将能源交给巴尔蒂诺。我先来到赌场，这龙蛇混杂的地方应该会有我想要的东西。老虎机前我赢到了一把钥匙（要有耐性），凭它我进入了那道金色的拱门。在骗取我的信任之后那鳄鱼招待忽然招来同伴向我发起了攻击。打倒他们，竟然被我找到了通往上层城市的道路。来到上层城市的饭店，干掉阻路的门卫后进入饭店，在游池边我找到了 Mr. Johnny Rocket，他给了我一枚反叛者之间作为信物的戒指，让我凭此去下层城市的商店找另外四个人，躲开士兵的追捕来到商店，售货员见到戒指便打开货架后的暗门。进入之后我发现他们早已等着我，还告诉我只有能源厂下面的地下世界才有路通向 CX 岛。我同时还得到了一把未装备能量的激光枪。乘上了通往地下世界的电梯。一把空的激光枪是无法打开地下世界的大门的。去庆典岛，在火山的背面取得激光枪所需的能量品石。（用斧子）前往 Francos 岛的能源厂。进入先前未去的厂房，现在在我面前的是一道紧闭的门，门后是一座吊桥和另外一道门。四个开关就在门前的墙上，拿出激光枪我一阵狂扫，消灭守卫并射中机关。通过能源厂我登上了在港口中停泊的汽艇，借助它来到通往泽里奇星地心的海上平台。一个巨大的怪物向我发动了攻击，原来他是一个为钱卖命的杀手，干掉他以后我下到了泽里奇星的地下世界。绕过山脉，我来到了 Wamnies 岛左上方的一处洞穴。一入山洞，便有个老头神经兮兮地问我有没有酸果三明治给他吃，还说可以用个秘密来交换。我懒得理他，继续向里走去，误打误撞闯进一家人家，并得到一副拳击手套（Glove），主人邀我共进晚餐（取到三明治）。出来将三明治给那老头，便得到了进入祭坛的钥匙。来到洞内的祭坛，我见到了 Mr. Monk。“特文森，去找蚊后，她会给你答案的。别忘记去我家一次，我的女佣会教你怎么离开 Wamnies。”找到女佣，学会渡船歌，渡人便载我来到了蚊子岛，与空中巡逻的蚊子士兵交谈后他带我进入了他们的巢穴。我直接了当地向蚊后说出了我的要求，出示了反叛者之戒后，蚊后终于确认表示可以助我前往 CX 岛。通过考验（可取得 Blowtron）后，蚊后终于说出通往 CX 岛的密道就在这个岛上。可正在此时，黑暗修士的士兵攻了进来。蚊后已是不知所踪。一路追了下去，经过天桥我来到岛的最高处。一条凶龙盘旋在上空，似乎把守着什么东西。爬平台，“呼”的一声，一团火球迎面飞来。对准火球我一拳就将其打了回去（当然得用拳击手套），用它身上掉下的钥匙我取得了蚊子岛的碎片（Mosquito's frag-

ment)。守在一旁的蚊子告诉我蚊后已被黑暗修士的人抓走了。匆匆前往 Volcano，这是一个小岛，在岛尽头的山洞里我找到了隐藏在此的蚊子士兵。打听到蚊后被关押在 Wamnies 岛的行政中心内。再次回到 Wamnies，潜入行政中心旁边建筑公司（Build company）的矿洞，那是通往行政中心牢房的密道。无意间我在山洞安全检查处找到了又一块碎片（Wamnies'fragment）. 接着我跳上洞口附近的矿物传送带进入仓库（warehouse）。继续跳到箱子上的楼梯从而上到屋顶，再跳入一旁行政中心的气窗。与蚊后对话，原来通往 CX 岛的密道就在蚊后王座的后面。从蚊后手里拿到密道的钥匙，赶回蚊子岛。推开蚊后的王座，我踏上了通往 CX 的路。在 CX 岛上，我知道了黑暗修士的罪恶，我尽量用最快的速度冲上去阻止黑暗修士的傀儡（泽里奇星的皇帝）的行动，可是晚了……突然之间，森黛尔出现了！拾起皇帝之剑。我来到控制中心外乘上飞船离开了 CX 岛（别忘了先取得飞船的动力装置）。我还需要 Oritigal 和 Fracos 的碎片才能让黑暗修士这坏家伙滚出来。飞船停在 Oritigal 岛皇宫的边上，Oritigal 的碎片就保存在这里面。只剩下 Fracos 那一块了，还记得 Fracos 岛渡口右边小屋里那个悲伤的村民吗？他被怪物所吃的兄弟正是掌管这块碎片的人。他那倒霉的兄弟留下了一张记载着碎片埋藏地点的纸，可打开保存纸片柜子的钥匙却被弄丢了。让我找一找吧，在门口边上的碎壳里我找到了这把关键的钥匙。打开墙上的柜子我看到了那张纸，按纸上所写我取到了最后一块碎片。四块碎片聚在一起变成一把黑暗修士之匙（Dark Monk's key），凭它来到最后的目的地——庆典岛。在岛上神殿内的祭坛前使用黑暗修士之匙。跳上雕像边的石柱我进入到雕像内，丰·佛罗克早已等着我了。丰·佛罗克猛地板下了身边的开关，关着孩子们的笼子直向下面的火山坠去，我急忙追下去，顺便救出了在一旁被密封起来的巫师们（打开开关的顺序为 2.1.4.3）。我一路杀到最一层，但却只能眼看着孩子们坠向滚烫的岩浆！丢下手中的剑，我缓走到山崖边向下望去，我简直不能相信自己的眼睛：巴尔蒂诺的飞行器从下面飞了上来，孩子们终于得救了……

卡通总动员

Ka Tong Zong Dong Yuan ★

游戏攻略

我们已经到了Toonstruck，德鲁遇见了自己最喜爱的卡通角色——紫色的疯狂电流小子（Flux），总算是他乡遇故知。

先去见国王。国王叫修（Hugh），修告诉德鲁Toonstruck分3部分：可爱的Cutopia，Zanydu和邪恶的Malevolands。而这里正面临着一场空前的灾难，满怀野心的魔王造出了和他一样邪恶的机器Malevolaier，被这个机器发出的光束照到的任何东西都会变得邪恶。国王想造出一部“可爱还原机”，但缺少材料。于是拯救世界的重任又一次落到了我们的身上。

国王布置完任务就挂上了“请勿打扰”的牌子。我们走，去找那个据说能帮我们的皇家工程师。下了楼，左边的房间锁着，右边的房间凌乱之极，有个菜鸟在找自己的眼镜，似乎他就是皇家工程师，不过看来他找不到眼镜就没心情帮我们。我们只好四处看看。进了2楼左边的房间，一个脚面人说那只菜鸟是一个粗心的家伙，“或许眼镜正在他的口袋里呢！”下楼去找菜鸟工程师，果然菜鸟在他的口袋里发现了眼镜。接着，满怀感激的工程师给我们一张蓝图，并告诉德鲁必须收集上面除香料以外所缺的11样物品，才能完成可爱还原机的制造。他还送给我们一个容量无限的袋子。这11项物品是：

DAGGER：披风（CLOAK）

STRIPES：星星（STARS）

HEART：绿鱼（SOLE）

WHISTLES：铃铛（HELLS）

POLISH：烤肉叉（SPIT）

NEEDLES：保龄球奖杯（BOWLING PINS）

BOATS：坚果（NUTS）

BALL：链子（CHAIN）

BOW：箭头指标（ARROW）

SAIT：红椒（PEPPER）

ROCK：面包（ROLL）

注意在旅途中尽力得到它们。

走到城门口，德鲁与刺猬守卫交谈。刺猬守卫边跳边唱突然一把钥匙掉了出来，正要施展“飞龙探云手”不料刺猬手快捡了回去。于是堆起笑脸再请刺猬跳一遍舞，笨刺猬又把钥匙掉了出来，这次得手了。找到城堡一楼左边的门一试便开，进去一看好像是国王的寝室。床边上有把梯子，电流小子，上，结果找到了一张优惠券（Voucher）。屋子中间有张地毯，下面有个门不过打不开。屋角有张桌子，上面有个音乐盒（Music Box），左右无人，装进袋子里。桌子的抽屉没有上锁，不过都是空的。拉来拉去，当上下的抽屉都打开、中间的两个都关上时，屋子左边开了个秘道。秘道通向国王寝室的下面，这里有块地板是活动的，叫电流小子上去，踩一脚，把他弹起来，打开了天花板上的天窗。原来打开的天窗就是地毯下的门，于是把地毯铺好（做个陷阱），再出来拉一下绳子，结果讨厌的脚面人倒霉了！

我们来到了城外的集市。先到面包房（Bakery）。两只青蛙面包师告诉德鲁它们没有奶油（Butter），做不了面包。德鲁发现屋角有个破钢琴，顺手摘走琴键两个。

对面是家服装店（Costume Shop）我们不是有张优惠券吗，看看能不能用。把优惠券递给只顾看书的店员，骗她说我们是国王派来拿衣服的，可她说要有国王的印鉴（Stamp）。

出了服装店进酒馆，奶酪老板（Bartender）正在向客人诉说这里被一只老鼠困扰已久，她说谁能干掉老鼠便有奖励。德鲁弹起了风琴，看见老鼠正如痴如醉地跳舞。接着让电流小子使用捕鼠器，把老鼠打晕，捡起它放进袋子里。老板只给了我们一个破酒杯（Old Mug）。

最后来到游戏厅，章鱼店员说这里进行游戏机有奖大赛，奖品是金链子（Gold Chain）。那个弱智游戏狂点射击就行了，根本不用躲。于是金链子轻易到手了。章鱼又鼓动玩测力机，结果没得奖反而被章鱼嘲笑。

离开集市来到郊区，树林里蹦出一 BUN BUN 兔子来，傻呵呵的说它叫 Fluffy。兔子让我们给它搞些爆米花（Popcorn），没理它，走了。向前是一块玉米地，有个稻草人（Scarecrow）穿着我们想要的披风（Cloak）。“想要可以不过要一件新衣服来换”，德鲁没有，以后再说。离开时顺手抄走一只玉米。

玉米地前出现岔路了。不远的房子是个牲口棚（Barn），里面有个母牛抱怨奶油制造机坏了，好像少了个零件，没法做出奶油来。这里有桶肥料，或许用

得上，拿出我们的奖品——破酒杯来，装起来又漏了。果然是破烂货，忽然想起国王的收藏室里也有个杯子，去拿它来试试。

又回到城堡，正好收藏室没人阻拦我们了。德鲁拿了一个水罐（Water Can），并把破酒杯放在原处，又拿了中央的大红鱼。

再回到牲口棚，用水罐盛了满满一罐散发着刺鼻味道的肥料后离开了。现在走另一条岔路，结果来到一片阴森的树林。一眼就看见荆棘后的红辣椒（Pepper）和树上的坚果（Nuts），德鲁去拿红辣椒，荆棘扎手拿不到。树上的坚果更不能指望德鲁了，电流小子，上！电流小子勇敢地爬了上去，但不幸地被捍卫自己财产的松鼠打得鼻青脸肿轰了下来。这里又有两条岔路，我们走了左边的，结果碰见了大坏狼（B. B. WOLF）。大坏狼要我们去给它弄些酒（WINE），只好走另一条路了。

我们来到一部传送机（SHUTTLE）旁，管理员是只大象，它竟然站在传送机顶上，我们所在地方是CUTOPIA，而传送机能送我们去ZANYDU。不过大象要花生才肯开动机器。把袋子里昏了的老鼠用肥料熏醒了，欢蹦乱跳的放到夹子上，再扳动开关。夹子把老鼠递给了大象，老鼠见了大象做个鬼脸。惊恐万分的大象一使劲，传送机飞也似的开走了。我们就这样来到了ZANYDU。

来到左边道路通向的地方，这里一边是沙皮狗JIM开的健身中心（JIM'S GYM），另一边是装饰着许多鱼的建筑。进健身中心，果然JIM狗在玩拳击器。德鲁想去使一下健身器，不过JIM狗制止了他，说只有会员才能使用。

出了健身房，注意到门口贴着一张广告（Aduertisement），好像是电话有奖竞猜。哪有电话呢？记得CUTOPIA集市里的酒馆里有一个，OK，记下号码。卡通世界里的电话号码似乎是用颜色表示的，不管它记下再说。是“蓝、紫、红、橙、黄、绿、橙”。还有两条岔路，一会再说吧，比较关心奖品。

回到酒吧打电话，电话只有“红、黄、蓝”3色键。橙＝红＋黄，紫＝红＋蓝，绿＝黄＋蓝。需要键入复色时连续键入适当的原色就可以了。电话接通后，有个家伙问我们一些有关游戏中颜色的问题。可能问到的问题和答案如下：

What color is Jim's fur? 蓝

What color of the fish tails on top of Outhouse? 黄

Beside white，what color is Warp's fur? 橙

On the Zenydu sign，what color is the arrow pointing to Jim's Gym? 蓝

What color is Woof's color? 绿

What color fish can be found on the right shoulder of a Toilet Sentry's uniform 红

What color fish can be found on the left shoulder of a Toilet Sentry's uniform? 黄

What color are the floor tiles inside Jim's Gym? 蓝

What color are the rocky mountain of the Way Out－Back? 橙

Beside white ，what color is Woof's fur? 紫

What color are the plant pots outside WACME? 紫

On the Zenydu sign，what color is the arrow pointing to WACME? 红

如果答对了全部 6 个问题，会在酒吧门口得到奖品跳豆（JUMPING BEANS）。

拿着奖品回到 ZANYDU，一路上又遇到了要爆米花的兔子 FLUFFY、穿着披风的稻草人、凶恶的松鼠和可怜的大象。上次我们走的是左边，这次我们走中间。我们来到铁道前，一只秃鹫（Vulture）站在箭头指标上，秃鹫喜欢肉。我们没肉，先走吧。

下面轮到右边的了。这是个购物中心，两个店员接待了我们。当演示拳击手套的时候，店员 WARP 被打得头冒金星。啊，那不正是我们想要的星星（Stars）吗，取下来放进袋子。柜台旁有台兑奖机（GIFT－O－MATIC），不过得是这里的客户才能使用。忽然想起电话竞猜的奖品——跳豆，那似乎是这里提供的奖品。德鲁出示了跳豆，果然店员允许我们使用兑奖机。兑奖机只有一个按键，第一次按下启动，再按一下停止，可以获得指针指向的奖品。不幸的是获得同样的奖品或指针指向空白处，德鲁的脑袋就要惨遭店员 CLERK 垒棒的袭击。我们终于获得了磁铁、木锤和手套。

看看墙上的照片。发现了“鱼屋”门口警卫的照片，离近一看还有电话号码（颜色码）“紫、黄、黄、蓝、绿、红、橙”。门外左边有个破钟可以随便拨动指针。动了动没什么用，先回去吧。

又回到了 CUTOPIA，德鲁用磁铁在屋角的草堆里找了一下，果然发现了丢失的零件。把零件装到机器上，它一下可以使用了。不胜感激之下母牛给了我们两块奶油。我们赶紧回到 CUTOPIA 集市，在面包房青蛙兄弟用我们拿来的一块奶油做了一个面团（Dough）。想起 ZANYDU“鱼屋”警卫的电话，顺便去酒吧打个电话。接电话的似乎是警卫的录音，总之他说他是个好警官，他

每天 6 点准时下班。

于是我们又来到 ZANYDU，在我们走来走去的时候邪恶的机器袭击了更多的地方，牲口棚里的牛羊们变了态，生产奶油的机器变成了生产胶水(Glue)。

在购物中心门口的破钟上拨来拨去，拨到 6 点时，“鱼屋”门口的警卫也下班了。

一走进“鱼屋”，原来这是个卫生间，正中间是一个抽水马桶，德鲁注意到手纸上有个说明，这马桶似乎是换鱼的，我们有一条红鱼（从国王的收藏室偷的）而可爱还原机需要一种绿色的鱼 (SOLE)。看来可以从这换到。试了试，马桶好像堵上了，需要橡胶吸盘“PLUNGER”来疏通。走进健身房。让德鲁把剩下的一块奶油涂在跳马上，然后恭维 JIM 狗的钻火圈技术。JIM 狗得意地又为我们演示钻火圈。JIM 狗打发了，德鲁用了用健身器一下变得强壮起来。立刻决定返回 CUTOPIA 的游戏厅报仇。

强壮的德鲁又玩了一次测力器，结果……结果输得更惨，那锤子原来是橡皮的。这次我们用兑奖得来的木锤。测力机被彻底毁掉了。惊讶不已的章鱼端出了奖品——酒（WINE）。临走前检查了一下测力机的残骸，找到了铃铛(HELLS)。

穿过树林来到上次碰到大坏狼的地方，把酒给它。大坏狼叫出了 3 个同伙把德鲁和电流小子抓了起来。

悠悠醒来，发现我们在一只锅里，水温渐热，一把胡萝卜片不时劈头盖脸地扔了进来。原来他们想把我们煮熟吃了，在锅上左右点鼠标，大坏狼被砸到了锅子下面，发现火还没灭。德鲁取出青蛙兄弟给的面团，穿在烤肉叉 (Spit) 上，不一会儿，面包烤好了。又拿出玉米来烤，烤成了 FLUFFY 兔子要的爆米花。临走前拿走了烤肉叉和桌上的一本书。书上写的好像是松鼠的爱情故事。

出了狼窝，现在没有人挡道了。左边通向邪恶的 MALEVOLANDS，这里的街道杂乱阴暗，充满了犯罪的气息。左边有个保龄球馆，门口有个怪物说非会员莫入。右边第一家是个机器人制造中心 (Robot Maker)，我们在门口拣到一块肉 (Meat)。机器人制造中心里，我们注意到桌上的橡胶吸盘用它可以疏通 ZANYDU 卫生间的马桶，可机器人不让我们动。

出来进右边第二间，这儿好像是个监狱。我们在桌子上看到一个墨水盒，用墨水盒在有国王标志的音乐盒上印一下，音乐盒上的国王标志被涂黑了。然后

再在优惠券上盖一下，YEAH！国王的印鉴有了。墙上还有个保险箱，开锁的机关竟然是那 3 个来抓我们的白痴的拼图。三下五除二打开了保险箱，里面有个随身洞(Portable Hole)。据说有了它，我们可以自由地来往于 ZANYDU、CUTOPIA 和 MALEVOLANDS。

在 MALEVOLANDS 的街上果然有个洞，我们把随身洞铺上，纵身跳了下去从左边的通路走出，我们的确是从 CUTPIA 的街上钻了出来。然而刚刚进了服装店，我们就被恶魔派来的 3 个白痴抓了起来，投进了 MALEVOLANDS 的监狱。

牢房门是用电子锁控制的，按门上的数字大概要几十万年之后才会打开。德鲁发现地毯和自己摩擦起了静电，用带电的手去碰电子锁结果门上的数字一下减了一半。反复地走、碰锁，终于数字减到零，门开了。无底袋在墙上的保险箱里，于是又玩了一遍拼图找到了袋子。

再次回到 CUTOPIA 服装店，取到了国王的苍蝇装 (Fly Suit)。热情的店员还让我们再挑一件给自己。随便挑了一件，去找稻草人。临走前，德鲁用有关松鼠爱情的书换来店员的书——《迷》(Eingma)这真是一本另人费解的读物。路上顺便用爆米花和 FLUFFY 兔子换了棉花糖 (Cotton Candy)。稻草人不喜欢挑的衣服，换来换去终于换到小丑装 (Harlequin Costumer) 它才满意。我们拿到了披风逃到牲口棚。这里早已经变得邪恶了。我们想得到一些胶水，可变态羊不许。要我们为它们找羽毛。屋里的肥料也变成了毒药 (Dangerous-Looking Gunk)。用水罐盛了一罐。

又来到恶松鼠的树林。我们把毒药浇到荆棘上，荆棘枯萎了。我们拿到了红辣椒。顺着小路我们又来到了邪恶的 MALEVOLANDS，想起了那个自称无所不能的机器人。也许它能解释服装店员的那本费解的书——《迷》吧？把书交给机器人，没想到它看了看就脑子烧了晕了过去。拿起桌上的橡胶吸盘就走。我们要去疏通马桶。

马桶修好后，按照边上的说明将我们的红鱼放进去，扳动扳手水箱开动了，不同颜色的鱼轮流出现在里面。等到绿色的鱼出现时再扳动扳手，绿鱼就到手了。接着就去找旁边的秃鹫，德鲁去牲口棚灌了罐毒药浇在肉上拿去给秃鹫吃。结果是我们得到了羽毛和箭头。

用羽毛在牲口棚换到了胶水，现在要去 MALEVOLANDS 的保龄球馆拿奖杯了。来到门口，发现所谓会员都是批着披风的家伙。我们也有披风，穿上

它，果然混了进去。球道已满，趁熊不注意，德鲁把胶水涂在球上。这样熊就跟着球一起滚了出去。有了球道，德鲁把电流小子卷成球投了出去。一击全中！我们拿到了保龄球奖杯。

现在就差坚果了，该死的松鼠就是不给。想了又想，还有 CUTOPIA 城堡里的柜子没动过。回到城堡，用尖尖的烤肉叉撬开它。里面是一只玩具。我们用琴键涂胶粘在脸上当板牙，用棉花糖涂胶粘在尾巴上使它看起来很大，最后把跳豆放进去让它一蹦一蹦像活的一样放到松鼠家门口。那近视眼松鼠居然就这样被引开了。电流小子趁机上树拿到了坚果。

"可爱还原机"的部件终于凑齐了，回到城堡的实验室按顺序装上。然后欣赏卡通片吧。

插入第二张 CD，在一连串的动画之后，你了解到国王 HUGN 已经被 Fluffy Fluffy Bun Bun 这只兔子关起来了，它自己则假扮成国王发号施令，更糟的是，它不但要用刚建好的"可爱还原机"将被变化的生物恢复原形，还要将全世界变成像卡通片一样，Flux 不幸被"可爱还原机"射中，变成了一个好好先生，并被 Fluffy Fluffy Bun Bun 下令驾驶"可爱还原机"将全世界改变。你在逃亡途中又被 MALEVOLANDS 的三傻小组抓到，醒来时你发现自己已经身在牢中，看来只有利用 MALEVOLANDS 的变态变化机（Malevolator）才可以将 Flux 还原。

与守卫交谈后，发现他鼻子过敏。当他回头打喷嚏时，举起地上的垫子（Mat）并拾起一个黄色水晶（Yellow Crystal）。当他再次打喷嚏时，捡起垫子（Mat），对自己使用垫子，从墙上得到钥匙（key），并对钥匙孔（Key hole）使用钥匙，你便自由了。

注意：若你再次被捉，守卫将戴着防毒面具，所以你和他谈谈他的过敏，他开始谈话并拿下防毒面具。然后你拾起垫子（Mat），并且利用它得到自由。第三次被捉时，守卫已经不见，你会看到一张纸条，写着钥匙就放在垫子（Mat）的下面。

拾起你的物品，与架子上的鸟（Myna Bird）不断交谈，由于游戏的谜题每次都会有变化，你必须将它所有可能的说话记录下来，大致上是在说哪种颜色的第几本书必须先或后被拉动，向左走到机房（Climatron），打开空气循环器（Air Circulator）的按钮（Button），并走进通风口（Air Vent），穿上苍蝇装（Fly Suit）并直接向上爬。你会发现来到浴室，打开右上方的药柜（Medicine

Cabinet)，得到纸巾（Chloroform Wipes)。拉动洗手台的栓子（Sink Plug)，并打开水龙头（Sink Taps)，将水罐（Watering Can）装满水。

爬下通风口（Air Vent)，从监狱向右走来到一楼，使用奇怪的门（Strange Door)，你首先必须先压下小丑的鼻子，然后注意小丑头上的哪一部分在移动，然后你必须依顺序按下小丑的鼻子与所有接下来移动的部位。重复以上的动作直到门打开。走进门内，与小丑谈话。当他拿下红鼻子，开始打粉时，将红鼻子（Nose）拾起，并在里面放一张面纸（Wipes)，当他再戴上鼻子时他会睡着，从地上拾起他的针（Pin）和蓝色气球（Balloon)，将气球在氦气槽（Tank）上充气，同时将红色橡皮手套（Rubber Glove）在氦气槽（Tank）上充气。

回到机房，使用控制台（control)，对插槽（Socket）使用针（Pin)。将拉把（Lever）转到左侧的冰点，再度从通风口（Air Vent）进入浴室。浴室地板上的水结冰，将右边的门（Door）打开，鳄鱼将会从冰上趴出窗外。

回到机房，再度使用控制台（Control)。将拉把（Lever）转到右侧加温，回到一楼，看到鱼都从滚烫水中跳了出来，现在你可以回到机房控制台（Control)，将拉把再度拉回中央正常位置，将针（Pin）拔起，迅速来到一楼，在鱼跳回前将鱼缸中的箱子（Chest）捡起，打开箱子，你将发现一把钥匙（Key)，走上二楼，向右来到左边有骑士塑像的房间。观察书柜（Odd books)，依你从鸟口中抄下的顺序搬动书本开门：（范例，可能不一样）

蓝Ⅰ红Ⅰ红Ⅲ蓝Ⅱ蓝Ⅲ红Ⅳ红Ⅱ蓝Ⅳ

进入秘道（Secret Passageway）中，对守卫（Gate Guard）使用音乐盒（Music Box)，他将会睡着，使用监视器（Minitor）观看所有摄影机频道，转到第四摄影机（Camera 4）频道，对左侧天花板上螺丝的铁板（Bolted Platform）使用磁铁，操纵骑士厅（Knight Hall）中的铁甲武士（Knight）到一次次突起的地砖（Tile）上以打开门。将铁甲武士的铁手套（Gauntlet）拿走。

由骑士厅（Knight Hall）上楼，使用针（Pin）打开跳动的箱子（Hoping Crate）释放出青蛙，当它离开时会给你一颗红水晶（Red Crystal)，躲到空箱子内，在 Malevelands 的“三傻小组”未发现的情况下，慢慢走向炸药（TNT)，当你拿到炸药后立即离开到一楼的厨房。

对机器厨师（Robochef）使用浇水罐（Watering Can)，从火鸡堆（Pile of turkeys）中拿起一只火鸡（Cooked turkeys)，往它里面塞送一根炸弹（TNT)，打开烤箱的门（Slave Door)，将火鸡放进去点燃引线，然后把它放进传送器

(Dumb waiter)，送到楼上去炸死鳄鱼警卫，然后便前往二楼左侧的休息室(Rec Room)，拿起撞球杆 (Pool Cue)，走出休息室，移动楼梯左边把手的石像鬼雕像 (Gargoyle Sculpture)，你会得到蓝色水晶 (Blue Crystal)。然后搬动左边石像鬼头上的角 (Horn)，走到左侧的浴室 (Bathroom)，然后顺着通风口 (Air Vent) 爬下来，再回到二楼，移动楼梯右边把手的石像鬼雕像 (Gargoyle sculpture)，你会得到绿色水晶 (Green Crystal)。

来到三楼．用在鱼缸箱子中发现的钥匙打开右边上锁的门 (Locked Door)，在书架上你看到一副太阳眼镜 (Sunglasses)，试着将它们拿到。书架将翻倒，太阳眼镜则掉落在风扇上 (Sunglasses on Fan)。推动墙上的风扇开关 (Switch)，太阳眼镜则戴在左边的马头上，移动椅子 (Desk Chair)，再次试着取得它们。现在它们正在捕蝇草 (Venus Flytrap) 口中，穿上苍蝇装 (Fly Suit)，最后使用大木槌 (Mallet) 打碎花瓶 (Vase with Sunglasses)，拾起太阳眼镜 (Sunglasses)。

走到第四层楼。将铁甲武士的铁手套 (gauntlet) 与撞球杆 (Pool Cue) 串在一起，利用它按右边的门钮 (Button) 开门。向右穿过门廊 (Doorway)，对你自已使用气球 (Balloon)。吸过氦气后马上对声音辨视器 (Intercom) 模仿 Iugnut (Imitate Iugnut) 的声音，你便可以进入幸运猫小姐 (Ms. Fortune) 的房间了。戴上太阳眼镜后走进帘子后面，与幸运猫小姐交谈后，由于太阳眼镜的反催眠作用，你便成为她的主人。利用控制 Flux 的方法，操纵她向左来到大厅，并利用她通过身份扫描器 (Scanner) 的身份辩认打开右侧的门。

走进门后，使用控制台 (Control Center) 右上方侧的面版 (Panel)，将四根水晶按下列顺序放置：

蓝　绿　红　黄

拉动拉把 (Lever) 以得到时空跳跃装置 (Warp Device)。使用左侧的荧幕 (Monitor)，调动四边的开关 (Switch) 以让画面显示如下：

LIGHTING ON

LAUNCH PAD ENTRANCE OPEN

CEILING BAY DOOR OPEN

MALEVOLATOR FORCEFIELD DEACT IV ETED

现在你已准备起飞。开动变化机 (Malevoletor) 后，好好欣赏结局画面吧。

粘土世界

The Neverhood Chronicles ★

故事背景

在粘土元年，粘土世界的国王一手建立了粘土世界的一切，后来他觉得粘土世界实在没有生气，又凭借力量创造了粘土世界的第一个人口，也就是现在的邪恶之手。但他的行为使国王看出他心术不正，因此造出了粘土世界的皇家卫士——机器人。由于机器人的思想比较单纯，不愿轻易伤害邪恶之手。不得已，国王又创造出了Willie。邪恶之手无时无刻不在想着篡位夺权，终于有一天，他趁国王分神之际，夺取了国王的力量源泉——皇冠。国王在紧急之时交给 Willie 最后一粒种子，而它就是以后的 Klaymen。在《粘土世界》中，你扮演的就是这个图形冒险游戏史上最懒散的英雄人物 Klaymen，任务是保护 Neverhood 这片土地。通过解开一个个谜题来恢复被扭曲的世界。

《粘土世界》是由微软和 SKG 合资经营的娱乐软件公司 Dream Works Interactive 推出的没有恐怖和打斗的精彩冒险游戏。《粘土世界》采用历史悠久的静态动作（Stop－action）及粘土动画来诠释冒险游戏。他们创造出一个由粘土构成的世界，所有的场景，游戏的操作界面，甚至主角 klaymen 都由粘土构成。《粘土世界》的场景制作相当华丽，而且充满爵士和蓝调风味。在游戏中，通过不断切换视角使你感到场景的立体感是那么的迷人。

游戏采用了大量的按钮、开关等难题来考验你的机智和耐心，而且采用小视窗来显示互动式的过场动画。《粘土世界》是利用可爱逗趣的卡通影像来表达丰富的内涵。游戏中的谜题大多是空间或逻辑性的课题，就像是在做智力测验一般。在《粘土世界》中，完全没

有那种枯燥无聊的解谜活动。每一个谜题均经过精心设计，其中不少还是从以前的电脑游戏、电影、卡通以及文学著作中挑选出来的，令人在脑力激荡之余，更有一种怀旧之情。

《粘土世界》通过令人耳目一新的外表、层出不穷的幽默动画，成功地唤起了大家怀旧的心情和探索未知的欲望，厌恶了暴力及恐怖的玩家，尽可在电脑屏幕前欣赏 klaymen 那精彩幽默的表演。

本攻略只提示出谜题的答案在什么地方，并不讲答案的具体内容。因为精彩还是留给玩家的好。下面让我们开始粘土世界的旅行吧！

游戏攻略

克雷曼的家

我们的主角竟然在睡觉，那就叫醒他吧！拉三下左边的拉杆，门即砸开。不过下楼时会被吓一跳，那个张嘴的怪物只要被推到左起第四个吊环上，再放下吊环，它就会自己去咬住吊环，而且，楼门也打开了。出门过桥可进对面小屋。

红色小屋

本关简直是不间断的灾难。捡起小卡带，点开中间屏幕会迎来第一个挑战，不过把所有雷管移到人形炸药上即可。到后院打开兽骨龙头，再接着来捡起音乐盒。当然，可能又要出麻烦了。不过总算逃回了小屋，捡起火柴点燃人形炸药，于是螃蟹怪物该命丧黄泉了。

大　厅

一进去就能捡到一盘小卡带。对面是九宫格的开门机关，把其中的九块板移成“H”就能破解。进去又能得到小卡带，再往里才是主厅。捡到一个小试管后，就开始漫漫长路，以走到最右端，报偿是那里的小卡带。另外，在开始这漫漫征途之前，钮动铁刺就可以到地下室，那里也有一盒小卡带。

音乐小屋

踩下小屋地上的踏板，一旁的龙头里就出水。此时盛一些喝下就能喷水到右边的盛水发音装置了。很简单，只要盛水发音装置发出的调子与门上的发音装置相符就行了。这是检查玩家乐感的时候，不过我还是直说了吧，就是从左到右分别喷 3、1、2、0、4 次水就可以打开门。这里也有一盒小卡带。而若是

把大厅里的铁刺保持在升出的状态，这里的铁刺也会升出，这样就能藉此爬到二楼，又能得到一盒小卡带。这里的吊环蛮可爱，不知是什么用处，拉一下试试?

紫色隧道

这里的门有三道锁，分别由三个按钮控制。它们分别是大厅地下室的蓝色按钮、音乐小屋二楼的橙色按钮、红色小屋后院里螃蟹怪物老巢中的白色按钮。

对　岸

先坐上炮台，发一发炮弹把河里水弄干，再去河边的房里搭积木。完成后可用它把桥梁变成阶梯，克雷曼可从这里走到河床下面去。

河　床

向右走迎面遇到一个周围插满各种警告牌的小洞，退避为妙！走到底能搭上一辆轨道车。这里轨道七拐八弯的，实际上只通往四个地方：在第一个岔口向左能见到一部录音机，请务必把它播放的古怪节目记下；在第一个岔口向右开到第二个岔口向上能看到一种药剂的配方，也请务必记下；其它两个地方没什么意义，玩家有兴趣可以自己去看看。

雷达室

阶梯的另一边就是雷达室。这里有一只收音机。如果它不作声，那你就快回家去拉一下最右边的那只吊环打开它。把收音机里的内容调成与在轨道上听到的节目一致就能打开边上的门。

缩小机

开灯就能看到缩小机上印着“BOBBY，(人名?) YOU ARE WRONG！这是提示：B=BLUE（蓝）、O=ORANCE（橙）、Y=YELLOW（黄）。关灯后缩小机里的水晶调成“蓝、橙、蓝、蓝、黄”，瞬间克雷曼就变成拇指大小了。从右面地上的小洞能走到雕像屋。

雕像屋

右下方有个药剂配制房，在那里按照在轨道上看到的配方配药喝下就能使克雷曼还原。然后先捡起地上的一盒小卡带，再按下右起第三和第四根柱子之间的按钮放下梯子。爬上二楼又能拾到一盒小卡带。阳台上则有一座传送器，上面共有 6 个按钮，现在只有红色的按钮被激活了，于是就先按下红钮。

空中浮岛

这里只有一枚大铁钉上拴了一条锁链。当然你会拔了它，果然奇妙的事发生了，原本因为这条锁链而分裂的粘土世界竟重新复合，而这个游戏的大反派克劳格（Klongg）也终于在此登场了。

紫色大厅

回到传送器，控制板上的按钮中绿色和橙色也被激活了，其中绿钮是回到雕像屋的，橙钮则把克雷曼带到了一个陌生的紫色大厅。先拾起地上的两盒小卡带，再踩下地上的踏板并迅速出去。（记住这个动作一定要连贯，不然是要吃闭门羹的。）

笋　地

走过门洞再向后转，找到墙上的密码输入装置。上面的图案与河对岸墙上的密码显示器中的符号一模一样。不必犹豫，把那上面的密码登到这里的输入装置，但却错了。原来，密码中有一个符号会怪叫，必须输入能发怪叫的符号才行。这里若是不注意，简单会让人急死。正确输入后，得到一个小卡带。

紫门小屋

进门就看见一只啃奶酪的老鼠，见地上有踏板就一脚踩下，结果启动了吸收器把老鼠和奶酪一同吸走了。向右能得到一盒小卡带，墙上则有一块6×8的大面板。这是一个找相同图案的谜题，你要做的就是把图案相同的板块翻出来。待你完成后，还得把每种图案块数记下，因为这将是解开另一机关的金钥匙。向左行，将会遇到老鼠吃奶酪谜题的阻挠。粗看也许有些没头没脑，无从下手，但事实上只要相信老鼠的鼻子，就能靠它帮助很快地吃到美味，同时也为自己扫除了又一道障碍。往里除了能再增加两盒小卡带外还发现一台幻灯机，把它推到先前老鼠呆的地方，再踩下踏板把这玩意儿也吸走。

地　洞

经过蘑菇房再前进，克雷曼会失足落入一地洞。失足得精彩极了！其中能看到炮塔目标的横坐标提示，捡起又一小卡带后，便通过传送器上的蓝色按钮来到了一块空地中。

空　地

这里的终点是一个吊车控制器，只要将先前找到的相同谜题的结果输入就能启动吊车，用上面的玩具熊吸引大机器人呆在固定位置。

炮　台

根据炮塔目标的纵坐标提示，炮台在大厅的地下室里。但你在地下室里找破头怕也是一无所获。怎么办，哎呀，简直舍不得说出来——熄灯，将横纵坐标输入后，一炮打出去，正中机器人脑袋。

红色小屋后院

又回来了！螃蟹怪物的老窝里有红色转道车。将它开到一隐蔽处（是何处呢?）请来自试吧！这里有一把钥匙。

空　地

本关充分体现了主角不可动摇的地位和“吉人自有天相”这句话。机器人与恐怖异形干上了。结果玩具熊，异形、机器人和威利皆陆续惨遭杀手，只有克雷曼逃得活命，进了城堡。

城　堡

终于到了！先在右边平台上捡起地上的尖刺，再在左边房间里拿一盒卡带，然后从中间的电梯上到二楼，得到最后一盒小卡带。这样就集全了 20 盒小卡带，把它们灌进墙上的播放器。原来这是威利所写的粘土世界的历史，所有事情的真相都在其中。历史知道与否影响不大，倒是看完时威利会送一把钥匙给克雷曼。用尖刺戳穿窗外的气球。于是有了第三把钥匙，它掉到了底层平台上。捡起来进左边的房间，用前边被吸走的幻灯机显示关于钥匙机关的破解方法。依此用三把钥匙打开机关。最后面对的情况多少让人有点不解，与游戏开始时第一道题目挺相似，但也有不同。就是这个吊环中有两个分别控制的门，而张嘴怪物仍是一个，怎么办？如果你想自己迎接挑战，还是不再往下看的好。答案是将怪物推到最右边，然后跳进它的嘴里，怪物会把你吐出后面两道障碍。

结局，等我想想……，还是你自己决定吧！

无声狂啸

Wu Sheng Kuang Xiao ★

故事背景

越来越发达的电脑技术，为人们带来了种种便利，极大地推动了人类文明程度。与此同时，不少人也担心，电脑会不会超过人脑？人们制造的智能机器人会不会毁灭掉人类，下面我们就一块来看看这个故事吧！

为了预防世界大战，世界三大强国各自制造了一台代表本国最高科技水平的巨型电脑，并将这三台电脑联接起来，制成了一台凝聚了全人类最高科技结晶的超级电脑——“主宰”（Allied Master Computer，简称AM)，以控制世界上所有的官方武器，但不料主宰完成后有了自己的意识，它知道自己拥有创天灭地的无上能力，可它却无法接受自己没有行动能力、只能永远“住”在地心这个事实。它把这种无奈与不满归究于它的创造者。于是，他把所有的武器无情地渲泄在毫无防备的人类身上，倾刻间人类遭到了灭顶之灾。

不过，狡猾的主宰是不会就这样善罢甘休的。它经过精心的挑选，留下了5个有着不同背景和不同经历的人作为活口供它用各种手段来玩弄与发泄。他们每个人无助绝望的眼神，每个恐惧慌张的表情都能给主宰绝对的满足。更不幸的是，这5个人连掌握自己生命的权利也没有。因为他们每次自杀的尝试都只能给自己带来肉体上无限的痛苦。恶梦醒来还是恶梦，还是在分不清白天和黑夜的牢笼里继续着主宰玩物的命运。他们任何的反抗都是那样的微不足道，软弱无力。

主宰就这样玩弄了他们109年。这次它又开始了新游戏，一个它所谓很好、很有趣、很刺激的游戏……那就让我们开始吧！

游戏攻略

第一章　葛里斯特

葛里斯特（GORRISTER）：一个有严重自杀倾向的中年男子。因为逼疯了妻子格丽妮斯（GLYNIS）而深陷于对自己良心的谴责，因此无法自拔。在长期的精神压力下塑成了孤僻的性格，他被主宰囚在一间软垫墙的小房里，就像他的疯妻子当年被关在精神病院里那样受煎熬。本章中你就扮演葛里斯特，去和主宰抗争吧！

当你听到主宰叫嚣着“难道我不是位令人感激的神？我已经让你活了109年。现在我将用一件礼物来换取你所有的欢乐时光，这就是你可以自尽！”的时候，你会发现你被主宰送到了一艘飞艇上的一个阴暗的房间里，房间的窗外飘过一朵朵白云。忽然，你感到胸口剧疼！一照镜子，发现你的心脏被主宰惨无人道地抓走了，唉……！这时，你看见地上有张纸，捡起来一看：“我是一个朋友，信任是必需的，别做主宰想要的。主宰正在玩一个危险的游戏，不仅对你也对它自己。”忽然，纸条就消失了。这也许真是朋友对你的忠告。离开房间，来到飞艇的中央，中间是一些古怪的机器，四周环绕着好几个房间，你可以在右边隔壁房里的床上找到一条新床单，桌上放着一本印有你名字的书。你还可以在左边隔壁的房间里同样找到一条新床单，窗外是飞艇的推进器。由于左边第二间房是锁着的，你就只能继续往前走。经过旋梯，打开下一间房门走进去，里面仍无一人（奇怪?），这里的床上有个枕头，你能在枕头里找到一把手枪，你可能想到自杀，但你不可能成功的。在最后一间房里，你会看到沾满鲜血的桌布、横七竖八的家具。继续往里走，就进入了厨房。在厨房里你可以收获到不少东西，你在地上捡到了把叉子，在炉边的桌上拿到一把小刀，壁柜里有一个原是用来装毒药的空瓶和一本不知所云的食谱。而且你还会发现桌上有块你梦寐以求的面包，尽管它的周围爬满了老鼠，但还是收起它，并且不要急着去吃它，留着以后用。

走上旋梯来到上层，这里满眼望去都是大大的气囊。你在走廊边找到了紧急充气的开关和能源指示灯。在走廊尽头你有重大的发现，那里明显有着裂开后又缝补过的痕迹。用小刀割开个洞钻进去。外面是一个巨大的铁尖角，在这里你会看到你的心脏被戳在尖顶上，而且还同在你身上一样同各种电线联在了一起。不要直接上前取回它，那样你会从数千米高空摔下来。还是想想办法吧！

你可以得到一旁的铜环的暗示，把两条床单结成一根结实的绳索，再把它系在铜环上，在绳索的安全保障下，你终于取回了你的心脏。

这时该回到走廊了，打开地板上的舱门，采用“自由落体”法以最快速度到达地面（别怕，摔不死!），继续向左就进入引擎室，你一眼就看到控制台上笼子里被电线缠绕的动物。这艘飞艇的动力就来自这些小动物的脑电波。如果你想解救这些小动物，就动手吧！你把叉子扔进旁边发出噪音的引擎，就可以了！接着你再取下控制台上的牛奶（别喝，留着待用），松开拉杆取出那把沾满鲜血的钥匙，再到厨房里用桌布擦擦沾满血的手。然后再到上层用小刀捅破三个气囊，使飞艇降落。待飞艇停稳后，打开舱门，就来到地上。

路边的小酒馆以如你当年经常光顾的酒馆一样，不过你会惊奇发现酒馆名称是以你的名字命名的。（完了吧！这依然是主宰的安排）。进入酒馆，里面空无一人，而且很陈旧。吧台的酒柜里有一瓶没开过的威士忌，这种酒你的岳父（HARRY）特别爱喝，收起它。唱机播放着你和妻子最爱听的那首歌。后院里有条狼狗，一看见你就向你打招呼。尽管这条狗总是闪烁其词，但经过几次的试探你还是知道了它的身份——主宰体内的三台超级电脑之一，而且它似有助你脱离主宰魔爪之意。你见势可以问它怎么离开这鬼地方。它看上了你那颗刚刚失而复得的心脏，要以此来交换答案。生命早已不属于你自己了，心脏对你自己又有什么意义呢？与其在主宰的地狱里苟延残喘，你还不如试试这个不可多得的机会。把心脏给它作了裹腹之物吧！它也依言给了你这样一个提示：到酒馆的厕所冲三下水。

回到酒馆，你会发现哈利正独自坐在吧台喝酒。投其所好把刚才那瓶威士忌送他喝。他会告诉你他和你最反感的岳母爱德娜（EDNA）都是从飞艇上下来的。他还告诉你应该到飞艇厨房仔细看看。不过你还是先到厕所吧！进了厕所，你就照着狗说的冲三次水。你就被送到了一个冷藏库中。冷藏库中挂着你的岳母爱德娜和你的妻子格丽妮斯。格丽妮斯已经口吐白沫不醒人事了。爱德娜清醒着，她会哀求你放她下来，因为她如果不能把飞艇开过山脉，主宰就会杀了她。不要轻信她，赶紧离开吧！回到厕所，你会在小便池里捡到一个放大镜。有了它，你就可以到飞艇上的厨房查看一翻了。在这里，借助放大镜你找到了你和哈利的毛发，这是怎么回事？还是找哈利当面问问吧！又回到了酒馆，哈利告诉你一件惨不忍闻的事：你的心脏是被他和你的岳母穿出来的！（唉，世风日下，人心不古呀!）哈利叫你去找爱德娜寻找答案。在冷冻库里，爱德娜把

所有的责任都推卸给了主宰。你竟也鬼使神差的相信了她，准备和她合作，可你一靠近她就证明你的这次妥协又是个错误。这老女人一下子抓住你，让你动弹不得，挣扎中她发现你的牛奶，要你给她。你当然拒绝了她，这下她更凶了。慌乱中一把钥匙掉在地上，她也莫名其妙地松开手，放开了你，从她慌乱的眼神中你应该想到飞艇上反锁的门了，赶紧捡起钥匙到飞艇上看看吧！

打开深锁的房间，你会发现那是一间驾驶舱。控制台上放着本爱德娜的日记。打开它读一读，你就知道爱德娜才是把你的妻子逼疯的罪魁祸首。现在赶紧到冷藏室看看你可怜的妻子吧！看来她已经不行了，不过你还是把牛奶灌进她的口中，向她忏悔吧！让你109年的罪恶感随风而逝吧！终于，她死去了。失去爱人的你要振作起来，先把你爱妻的尸体抱到后院，在狗的帮助下，从铁丝网下面找个铲子掘个坑把她埋了。

现在你继续向那条狗询问下一步该怎么做，这次它会要求以爱德娜的心脏作交换。虽然对你的岳母十分痛恨，但你决不能像她那样丧心病狂。到冷藏室先用放大镜从大块牛肉上确定了心脏的具体位置，再用小刀割下来交给那条狗充数。狗不会发现异样，它会一口吞下去的。而且还会把你的心脏还你（让你惊喜一把）。此外狗还告诉你一个秘密：可以用爱德娜代替小动物作为飞艇的动力源。现在你马上赶去冷藏室用绳索把爱德娜五花大绑地带到了引擎室，把它接在左边那台古怪的机器上，果然引擎重新启动了。接着到上层按下紧急充气的开关使原来瘪着的气囊充足气，再到驾驶室按下点火开关，飞艇立刻开始上升。急忙冲到飞艇的铁尖角上，因为此时狗在朝你狂呼："快把这酒馆炸掉，不然就没机会了。"不要犹豫，立马掏出那把手枪对准酒馆……

第二章　爱伦

爱伦（ELLEN）：地球上唯一的女人。她在成为主宰的玩物前是一个杰出的工程师，别人都对她的聪慧、精干感到惊讶。但是当她面对黄色时，会不可思议的变得歇斯底里。为什么主宰只留下她一个女子？而且109年来，主宰别有用心地把她安排在一座黄颜色的小电梯里，难道其中有着不可告人的隐情？这次你得扮演这个怕黄的爱伦了！

主宰每次给你安排的游戏中总少不了黄色，这次它又把你扔到了一片黄色的荒漠中。你的面前是一座巨大的奇怪的电子金字塔，当然它也是黄颜色的。虽然你对塔里面一无所知，但你还是朝那里走去，尽管这肯定是主宰的安排。你在第一个房间里会发现一泓清泉，你可能渴得要命，不过你是无法享受清水甘

甜的滋味的，因为池中的水可望不可及，你即使用手掬起水来，可每次还没到嘴边水早已流尽，不信你就试试！这当然也是主宰狠毒的安排。还是到下一个房间去吧。这里有五座显示屏，右边两座分别显示金字塔外观和泉水池，其它三座上显示的场景你没见过，多半也应是金字塔中的某处。仔细观察后你还发现每座显示屏上另有按钮，按下后显示屏的内容起了些变化。其中最大的发现是泉水池旁的电子墙上竟有一条暗道。于是你走到电子墙那边又推又撞，但一无所获。只得返回显示屏这边再仔细察看。果然在左起第一台显示屏下面找到了问题的症结所在——断开的电线。毕竟你是受过专业训练的工程师，很快就顺利地接通了电线。这回你到暗道前只轻轻一推就成功了。暗道内满眼都是黄颜色，既然这样，你还是先退出吧！到显示屏房间的另一条路去看看。这里中间放着一只圣杯，旁边有一个人面狮身兽守护着。现在明白了中间显示屏上的内容就在这里了，回去按下显示屏上的按钮，却发现那个放圣杯的地方并没有人面狮身兽。这是怎么回事？搞不懂了吧！那就再到那条密道看看好了！

这条漫长黄色密道的终点是一座典型的古埃及法老墓穴，那里有一座很“埃及”的石棺和一尊很“埃及”的狗头神雕像，但雕像旁的键盘与这里的气氛显得格格不入。当你一靠近，“雕像”就会用长矛指住你，叫你“站开”。你费尽口舌刺探情探，但是雕像只知服从主人。这个狗头神阿努比斯（ANUBIS）把你当成了盗墓者，不让你碰任何东西。不过你可以从它的语气中推断出它的主人即是主宰。至于那石棺，它被锁着，其中一定隐藏着重大的秘密。用键盘输入密码应该可以打开它。可现在你对此无能为力，只好继续往里走。里面房间的桌上极不谐调地放着一只自动机械臂，上面还抓着一把镊子。把它取下来收好。地上有一条黄色的布条，强忍着恐惧拣起来吧！用黄色布条蒙住眼睛，你就不会看到人面狮身兽了，你就可以轻而易举地取到圣杯了。用圣杯盛水解解你长时间的积渴吧！然后你用圣杯盛一满杯水给狗头神喝，它喝完后就耷拉下脑袋了。（喝别人的“头软”？）此时赶紧用镊子从狗头体内取出它的记忆体，然后继续向里走。这里有几尊雕像，其中一座胸前镶嵌的黄宝石十分特别，为了克服对黄色的恐惧，再次用黄布条蒙住眼睛，你就能顺利取到宝石了。

再向右你就又进入了另一个世界，这里放置了三台显示着怪异符号的工作站。这三台工作站从左至右分别是记忆收录机、光碟机、资料存取机。记忆收录机缺少能源无法运动，你把宝石插入机器上的插槽，机器就开始工作了。赶紧把狗头神的记忆体插入其中，系统询问设定新的主人是谁，当然是你啦！收

录完后，你马上把记忆体放回狗头体内，它就会对你言听计从了！你现在就直接了当地问它密码是多少，它会毫不犹豫地告诉你是“666”。输入密码后，听到石棺发出一点开锁的声音，过去推开棺盖走进去。棺盖会突然猛地关了起来，你就被送到了一座电梯里，角落里放着一堆黄色的旧衣服，这会让你极恶心！你会发现电梯控制面板的按钮上标示的并不是楼层，而是从 1978 到 2012 的一些年份。鼓足勇气一个个按下去，原来这里每一年份都在挖掘你内心的恐惧。到了 2012 年，一个隐藏在你内心最深处，你一直不愿面对的事实出现在眼前：“那天你工作的太晚，别人早已离去之后，你才离开办公室。当电梯下到七楼时，进来一个黄衣清洁工。他把电梯反锁住……”话音未落，那堆令人作呕的黄衣服突然凭空站立起来，还声称主宰已经赋予了它永生不死的生命，要它永远地折磨你。为什么你如此痛恨黄色？为什么你害怕封闭的空间？想起来了吧，就是在 2012 年的那天，你被那个穿黄衣的家伙奸污了。这么多年来主宰正是利用你的懦弱不断刺激你，你为自己不愿面对现实的作法付出的代价难道还不够吗？

举起圣杯，勇敢地打一下那家伙，它就会又变回一堆旧衣服。这时电梯门就打开了，赶紧出来吧！你会惊喜地发现你已不再惧怕黄色，主宰绝没想到他会弄巧成拙，一再的威逼，却使你克服了自己无法逾越的心理障碍！现在你所处的四周到处都是飞溅的电火花，右边有一段断开的电线，这是哪里？难道是主宰的体内？赶紧出去，通过一条黄色隧道（没有任何不适吧！），回到三台工作站前，使用最右边的资料库，它会向你要密码，密码当然是记录你耻辱和伤心往事的 2012 啦！赶紧输进去，你就可以知道主宰的一些过去，了解到有关主宰毁灭的原理（Principle of entropy），最后还看到了一张装置电路图，同时有个声音告诉你只要能修好这台机器，它就能和你沟通。要修好它关键在一个发声音箱。你可以在喷泉旁的电子墙上找到一个，并把它同刚才看到的那根断电线接起来。一道奇光中，一颗人头会告诉你，它是主宰最初的三个元件之一，主宰是永恒的，但是若把握住机会或许能让它瘫痪。而且它还提醒你注意以前没注意到的东西。再仔细找找吧！果然，你在刚刚才取下宝石的地方发现藏着一张光碟。把光碟放入中间的那台光碟机，原来光碟是启动毁灭金字塔程序的。你别管机器的警告毅然执行程序，结果三台工作站立刻停了下来，电子金子塔的门也关上了，只剩下狗头神还坚守在石棺边上。你现在应该问它怎么办才好，它告诉你进入石棺是唯一保存自己的办法。那还犹豫什么，逃命要紧啦！

第三章　班尼

班尼（BENNY）：主宰最钟意的玩弄对象。原是个横行霸道、没有同情心的军官，被主宰夺去智力和英俊的外表，变成一只人形黑猿。109年来，他一直被关在装有机关的笼子里，身上无数的伤疤记载着主宰对它的无情和残酷。他必须在笼子里无止境地行走下去，因为只要稍一迟疑，机关上那两把刀就会再次加深他对痛苦的认识。看来这一章中你只能充当这个丑陋的班尼了，让我们看看你是怎样反抗主宰的。你会不会变得善良些呢？我们拭目以待！游戏开始，主宰恢复了你的思维能力，你发现你所处的地方是一个巨大的洞穴，你的外貌还是那样丑陋，因为你现在只是一个具有人类思维的人形黑猿。不幸的是，你又从山上摔了下来，脚也跛了，倒毒！你到山洞里去看看吧！山洞外面的阁楼上有一篮果子，跛脚的你是拿不到的。继续往里进入左边第一个山洞，你可以听到主宰的声音："别把食物给别人！"你从中间那条小路可以走到一座十字祭坛前（此为活人祭典专用）。前面已没路，退回到洞穴前，选择最右边的那条路进去，可以看到一颗长满果子的大树。你千万不要去吃果子，因为不经过孩子母亲的咀嚼，果子除了增加你的痛苦，别无益处。再回到洞穴前，进入右起第二个洞中，石壁上极不和谐地安装了一个显示屏，上面的两个字母"AM"再次证明了这个地方主人的身份。里面有位老者，你不用和他交谈，因为语言不通。左起第三个洞穴里有一对母子，其中小孩的背上竟生出第三只手臂。既然有孩子的母亲，就赶快去采果子吧！回到山洞外，你会发现篮子旁边有根藤条，通过它你可以摇下一个果子。这个果子先送给那个小孩，他背后显示屏上会出现一行字："谢谢你的果子。"你趁机问男孩一些问题，他会告诉你村中的每个人都必须参加抽签来决定谁是祭品，至于那种果子则必须经过孩子母亲的咀嚼才不会造成伤害。你现在可以再去摇一颗果子，请这位母亲嚼一下，你就可以缓解饥饿了。你还可以请求小孩让你睡一觉，他会告诉你："我们是一家人，你可以用我们的床。"那你就到右边的床上去睡一觉吧！

醒来后你发现小孩的母亲已去参加抽签仪式，你赶去吧！到了那儿发现她已抽中了，被推上了祭台。伴随着主宰的声音，一道从天而降的光束将她击得粉碎。那些碎片竟是些塑料和金属，这肯定又是主宰的安排。你接着从先前滚下山坡的地方来到一处雾气环绕的墓地。那里的三块墓碑上分别刻着你手下的名字——墨菲（MURPHY）、塔特尔（TUTTLE）、托马斯（THOMAS）。他们痛诉战场上那个绝情绝义的班尼不顾手下死活，一意孤行，结果使他们白白的

失去了生命。你感到愧疚了吧！战争使你变成了一个可怕、麻木，没有人性的恶魔。你现在应请求他们的原谅，不过他们要你拿出痛改前非的证据，才肯原谅你。那你现在就去找证据吧！你现在回到山洞告诉小男孩他母亲的死讯，不过他说他已知道了，并且告诉你他最需要的帮助就是免受生命的威胁。现在该是去长老房间，想想办法的时候了。长老正目不转睛地盯着墙上的荧屏。你通过那台显示屏才知道原来主宰对刚才的祭典非常满意。长老的神情使你明白要他停止祭典是决不可能的。唯一的办法就是偷走他身旁的签袋。回到小男孩身边，把这想法告诉他。再回来，长老就不见了，你立刻拿着签袋去墓地寻求谅解吧！把签袋放在托马斯的坟上，他们三个就会谅解你，并且答应帮你保管好签袋。他们告诉你还得取得布雷克曼（BRICKMAN）的原谅，他的墓碑就在藤蔓之后。（布雷克曼就是当年被你亲手杀死的那个士兵。）他说虽然你已有改过自新的表现，但这并不能弥补当年你犯下的罪行。看来获得他的谅解，你还需更大的努力。现在你该回到小男孩的洞中睡一觉了。

醒来后再到长老的洞穴看看，得知明天还要举行活人祭典。赶紧回去要小男孩躲进边上的小洞中。可他要你找做娃娃的装置，他需要做个娃娃陪伴。你能在祭坛找到用来做娃娃头的装置，在左起第四个洞里用摇下来的果子骗过守卫能找到用来做娃娃身体的木头，在第一个洞里找到了用来连接的藤条。你把这些东西交给小男孩，他才愿意躲进小洞。这时显示屏忽然说话了，它原来是主宰体内超级电脑的一部分，它说你之所以能和小男孩沟通都是靠他所赐，并告诉你虽然成功的可能性微乎其微，但只要把握住机会，是完全有可能摧毁主宰的。说到这里显示器突然自毁了。你现在就到墓地去，在布雷克曼的坟前种下了果子，很快它就开出了一朵美丽的白花。布雷克曼就会原谅你了，他说他看到一个富有同情心的班尼也该安息了。现在你又该回洞里休息了。（怎么一到关键时候总睡觉？）。醒来时小男孩就不见了，赶紧赶到祭坛。小男孩已被当作祭品了。向长老提出以你取代男孩作祭品，他会同意的。男孩从祭坛上下来时会把娃娃给你，接过它你就取代了男孩的命运。终于一道光束从天而降……

第四章　尼姆多克

尼姆多克（NIMDOK）：他是5人中年龄最大的，也是罪孽最深重的，主宰称其性格与自己最相似。当年他效忠纳粹的魔鬼博士，长期从事人体实验，他的手术刀下不知有多少不散的亡灵。主宰为他精心安排了一座“焚化炉”，这曾经是被用来处理那些所谓自愿捐献身体进行实验的人的尸体的，让他日以继夜

地在高温下受蒸烤的折磨。

在该游戏中，你的角色是尼姆多克，主要任务是：寻找“失落的族人”。恢复知觉时，你会发现眼前的一切并不陌生。你又来到了当年从事研究的集中营广场，唯一不同的是旗帜上的纳粹标志被换成主宰的“AM”。铁丝网里关着一位非常憔悴的白发老人，他似乎早就认识你，说你们曾是朋友，但现在却已是敌人，对此你肯定觉得有些摸不着头脑。守门的警卫对你说门格尔(MENGELE)医生需要和你一同进行实验，因此你不能离开这里。这一切都毫无疑问地表明主宰已让你回到了二战时你工作的岁月。

还是先到医院里去看看，一进门就遇见了你当年的同事门格尔医生，他看上去似乎没有受到岁月的侵蚀，一切如故。他告诉你这次是个非常重要的手术，也许是战争结束前最后的机会，等会儿他会与你详细讨论的。迎面的海报上的年青人似曾相识，这促使你特别记下了上面印着的年份——1945。你拉开窗帘走进手术室，只见手术台上躺着一个已失去知觉的小男孩，那里的麻醉师显然对自己将要进行的实验非常得意。他说他很高兴与你共事，而此次手术的目的是要切除男孩脊椎的下半部分，以取得脊髓用于研究。从此，这样一个好端端的男孩就彻底成了废人，生不如死。面对此情此景，你简直不敢想象自己过去竟然一直在和这样一群禽兽工作，更无法相信自己竟也曾从事过这样残忍至极的暴行。但你的记忆分明告诉自己的确做过这些。然而这些年来，你已不再是那个灭绝人性的“尼姆多克”了。听到麻醉师得意的笑声，你心中的怒火油然而生，愤然操起手术桌上的手术刀结果了这个刽子手。带上手术桌下的乙醚，你来到了病房。这里的病人都是经过了手术才得“病”的，而且是永远无法治愈的病。推开中间的通风口，一间有些诡秘的房间。在写字台上有一份机密文件，上面是焚化炉的焚尸记录。如果被人发现带着这份文件，就是死路一条。不过桌上的金表和钳子还不至于招来杀身之祸，所以你可以毫不客气地将此收入自己的囊中。出门你会迎面看到有名犯人被卡在铁丝网上，奄奄一息。他看上去非常虚弱，你问他为什么要冒着生命危险逃跑。他说他即将成为所谓甘愿为帝国献出生命的自愿者，所以他宁可卡死在铁丝网上或者被警卫打死，也不愿成为手术台上任人摆布的实验品。他还在铁丝网上痛苦地哀号着，你连忙用乙醚为他止了痛，并用钳子为他剪开了铁丝。在他陷入昏迷之前，他给了你一点重要的信息：“唤醒睡者，说出事实和吻他。”

和那名曾经是你同事的老者的交谈会帮助你解决一些疑问。你向他询问海

报上 1945 的意义，他说那是你罪行昭然天下的日子，尽管你自己对 1945 年的事情已经不怎么有印象了。想到这名囚犯会说拉丁语，你请他替你解释表上的拉丁文。他告诉你这些文字的意思是“时间就是真相，罪行总有一天会被揭发的”。你知道他现在最希望得到自由，所以就把钳子送给他。他对你的行为显然有些惊讶，但他表示仅仅一件善事对于你手术刀下的亡魂来说根本不算什么。等到帝国末日来到的那天，他们仍会象猎狗一般追杀你。

回到医院手术室，先前的杀人现场已被清理了。手术台上又躺着另一个“自愿者”。他的命运似乎比前面那个小孩更不幸，他的眼珠被挖了出来，接在电线上装在罐子里，这个可怜人痛苦地在你面前哀嚎着，而你唯一能做的也只是用乙醚替他止住痛，再把那只装有眼球的罐子取走。在病房里你会遇到那个免遭毒手的小孩，你一定要和他交谈，这将有助于你恢复对 1945 年的那段记忆。小男孩告诉你，那时的你是个完完全全的嗜血狂魔，你的手术刀绝对可以与屠刀划上等号，你和门格尔医生特别喜欢用孩子来作试验体。听到这里你将会明白为什么主宰经常自称和你的性格相似。这个小孩还会和你提到他们族人，关于巨像的传说：“巨像将苏醒！帝国将陷落！他们将获救！你们将灭亡！”这时你应想到这一定与“失落的族人”有关，并应进一步了解其中的秘密，但小孩却不会再说什么了。

那就再回到广场，那里已是一片狼藉。发生了什么大事？你匆匆跑进医院，这时扩音器传来消息：集中营暴动了！此时，你应按照扩音器里的指示，把桌上放有研究计划的盒子收好，并把那瓶装着眼球的罐子藏在盒子里。这回面对那位白发老者时，你只能像一名囚犯，你应交出帝国的研究计划以示你悔过自新的诚心。尽管如此，他们可能对你仍持冷漠的态度。不过签于你先前的作为，他们随后会答应放你离开这里，但声明将会永远追杀你。至此，你会得到暂时的平安，但刚才对话中白发老者的一句“不管你承不承认，你的确是我们中的一员”将会深深地困惑着你。

集中营外白骨森森的千人冢和怨魂无数的哭墙，使景象显得十分凄凉。带着沉重的罪孽感你进入地下碉堡的实验室，那里的陈列与摆设是那样历历在目，这促使你想起当年许多研究的重大突破都是在这里完成的。钟型瓶里的老鼠竟然变成了猫，这就是变形 DNA 研究计划！可怜的班尼已经成了这项技术的牺牲品。这时电传打字机上传来令你震惊的消息：帝国领袖已经死了！最后的命令是帝国研究的所有资料绝不能流入外人手中。境况确如那小孩所料发生转

变，对你来说当务之急是要尽快找到巨像。你可以轻松地在这儿的仓库里发现巨像。但不知哪里出了故障，你无论如何也无法让巨像活动起来。旁边的桶里闪着奇怪的白光，你如果按下橙色的按钮往里瞧，会发现其中有一面镜子。把镜子拿起来照，你会看到一个丑恶无比的灵魂！这将彻底唤起深藏在记忆深处的过去——你自己就是一个犹太人；一个出卖了自己的父母，加入了纳粹阵营的犹太人；一个充当了屠杀犹太族角色的犹太人！现在，你终于明白了，你就是“失落的族人”！“失落的族人”就是你！！看着手上沾着的无数同胞的鲜血，你现在只有用自己的行为以谢罪天下。眼下应该想办法恢复巨像，使传说变为现实。请你仔细地观察巨像，会发现它缺少一对眼睛，请将罐子里的那双安上去。接着诵读两遍“时间就是真相”，再说出 1945 年的事实，最后亲吻了巨像。你就会发现，你终于唤醒了巨像。你带上巨像回到实验室，又遇上了门格尔博士。他将兴奋地告诉你不死药马上就要研制成功了，到时你们就能长生不老。但你应明白主宰正是用这东西让你们 5 人遭受了 109 年的非人折磨。门格尔还要你把巨像的指挥权交给他，这样他就可以去对付集中营的暴乱了。听到这里，你拿出了那面镜子让他面对自己的灵魂，面对自己魔鬼般的灵魂，他疯了！当你带着巨像重新回到地面上时，你的族人已追到了这里。面对他们，你唯一能做的就是把巨像的控制权给了白发老人。尽管你已做了许多，但老人还是无法宽恕你的过去，他下令：“巨像，杀了尼姆多克！”带着异常平静的心情，在请求父亲、母亲、还有你所有的同胞们原谅的虔诚的忏悔中，你——尼姆多克走向死亡。

第五章　泰德

泰德（TED）：他是个愤世嫉俗的偏执狂，黑暗是他内心深处的恶魔。主宰向来把他作为自己最好的朋友，所以这次它声称将给最好的朋友一次机会，一次可能恢复自由的机会。但这个机会却是让泰德去他最不愿意进入的黑暗之屋，解开其中神秘事件的真相。

在该游戏中你的角色是泰德。主宰把你送到悬崖上，那里只有一条通向一座黑色建筑的路。这座建筑就是所谓的“黑暗之屋”。正在你犹豫之时，空中一只飞鹰盘旋而来，在地上留下一个直指那栋建筑的箭头，这分明就是主宰要你进入这间屋子，看来你没有别的选择。进入黑暗之屋，你会发现这里的布置多少有点出乎你的意料。这里并排放着 5 台显示屏，上面显示的内容对你都有不同的意义，而且每台显示屏的右边都有一个掌形按钮。冥冥中的一种力量，促

使你按下第二台显示城堡的显示屏的按钮，瞬间内你会感到像是感觉断了线。当你再回过神来时，会发现你自身所处的情景赫然正是屏幕里的景象，你会直觉地认识到神秘事件肯定就在其中。虽然这里到处弥漫着一种压抑、阴森的气氛，远处不断传来狼群的嚎叫，但你还是毫不犹豫地往城堡里走去。因为自由，哪怕是主宰口中的自由，对你这样一个已经109年没有感受过自由快乐的人来说依然是个不可抗拒的诱惑，并且值得你为之付出代价。

这是一座地道的中世纪城堡，会让你大吃一惊的是墙上的两张挂毯上画着的分别是你暗恋多年的天使爱伦与骑士打扮的你自己。想到这可能暗示着主宰早知道你内心深处的点点滴滴，你也会觉得到处充满诡异。因为你一直自以为你喜欢女人称你白马王子的虚荣心和偷偷喜欢爱伦的感情向来隐藏得很好。此时，对挂毯上的内容你实在没有更多的理解，只好暂时解释为：主宰在向你暗示在他背后想要偷偷作什么手脚都不过是作茧自缚。带着这个确切的解释你走进了左边的房间。这里的一切看上去都像是一间皇室成员的卧室。你四周看看，会发现书柜是对你有帮助的。走过去抽了几本翻着，其中有《堂・吉柯德》、《浮士德》、《但丁神曲》。不过最能引起你注意的会是国王的手记（JOURNEY），里面说到了这个城堡中发生的故事：国王娶了一个漂亮的新娘，她自然成了公主爱伦的后母。可这位新娘非常迷恋邪恶的黑魔法，终于有一天她开始变老变丑，爱伦则突然陷入错迷，沉睡不起。国王面对这突如其来的变化不知所措，只得在王后的建议下派出一队又一队的士兵远行求解药，但是都杳无音讯。最后国王不得不冒着被狼群吞噬的危险亲自出马，结果同样一去不返……看完这个城堡的没落史后，你走进中间的房间，会看见一位柔美却又憔悴的女子躺在床上，上前一看，是爱伦公主！你走近爱伦公主时，她醒了，过来并用非常细微的声音告诉你她觉得自己时日不多了。她很坚信自己的奇怪病症是由她的后母造成的，因为自从后母开始变丑变老，这个心如蛇蝎的女人就对一切美丽的事物产生了无比的憎恨。青春美丽的爱伦当然成了她首选的报复对象。幸好爱伦有一面小镜作为自己的护身符，才使后母不敢靠近她。所以爱伦要求你去梳妆台取来小镜给她，你翻遍了梳妆台，却无论如何也找不到那面小镜子，最后只能把这个不幸的消息告诉她。爱伦知道后非常激动，苦苦请求你千万要找回这面镜子，并告诉你只有驱赶她的后母，才能了结她悲惨的命运。尽管你知道所谓的“了结”就是死，但还是答应她吧，因为这也许是唯一能替她解脱痛苦的办法了！

答应了公主的请求后，你开始四下为她寻找小镜子。你先拐进了右边的房

间，就到了王后的房间。看见地板上有一片带血的璃璃碎片，你把它捡起收入囊中。书架上摆放着许多有关黑魔法的书，其中一本中的一段文字下面划了红线，你暗暗用心记下了上面的内容——“沙加特（SURGAT），可以开启任何锁的恶魔”。下面的房间是厨房，有位女佣正在忙着干活。你向她询问镜子的下落，没想到她却一个劲地骚首弄姿，毫无疑问勾引你。你当然是断然拒绝了她的要求，对于你这样的答复她非常不快，转而要你修理边上那台破炉子。为了替爱伦寻找小镜子，你毫不吝惜力气地开始干活。修好炉子后，女佣才告诉你她对镜子根本一无所知。你发现自己受骗了。离开厨房，你会隐约听见远处有人在窃窃私语。他们说爱伦现在这种半死不活的情况根本就是受了诅咒的结果，最后他们提到需要一名王子来打开通往另一世界的门。为弄清楚这是什么意思，你怀着迫切的心情循着声音向最右边的门走去，来到了一个祭坛模样的地方，此地给人的感觉与王后的寝室一样邪恶。可刚才似乎还在这里谈话的人却已不知去向，倒是这里其中一尊石鬼雕像手中的小雕像兴许能派上用场。果然你用它不费吹灰之力就修好了大门，接着你应推动边上的骑士盔甲顶住大门，这样就可以摆脱城堡外那些嗜血狼群的威胁了。

回到祭坛那里，因为你总觉得那些人不可能凭空消失，就对四处仔细搜查一遍。经过一番努力，当你推动右边的一个火把时，边上的石像凹陷入墙中让出一条暗道。经由暗道你就进入了密室，映入你眼帘的景象是：地上是一个由蜡烛和白线构成的五角星，墙上则挂着奇怪的符号。站在你面前的老婆娘无疑就是爱伦那个走火入魔的后母了。她激动地说你就是王子，只有你能够拯救爱伦，因为只有你可以开启通往另一世界的通道。为进一步了解如何拯救爱伦，你应和她交谈，却发现原来这个女人也要你把镜子找来，但她要你弄碎它，因为只有这样她才能接近爱伦，才能把爱伦作为祭品来成就她的魔法仪式，为此她开出了让你得到自由的条件。至此，你终于明白了，主宰所谓的得到自由原来是要你背叛自己最心爱的人。当你回到爱伦的房间时，一旁又突然冒出个红衣恶魔，他的来意是它正等着接收爱伦那即将脱壳而出的灵魂。你把这告诉了爱伦，可对生命早已失去信心的她对此根本无动于衷，她只想你能找来那面能让她最终解脱的镜子。你再次来到王后的寝室翻遍所有的书，终于找到了召唤恶魔沙加特的方法和施在爱伦身上的魔法咒语。于是，你立刻回到密室对恶毒的皇后念咒语，咒语发生作用，皇后应声倒下，手中掉出一支粉笔。此时，你要按照书中所述，用粉笔完成魔法阵唤来恶魔沙加特。它告诉你它需要完成一个

交易才能回到它的世界，你就利用它打开厨房里那个锁着的房间。但是沙加特因为被召唤而失去了任何特殊能力，得要一些食物来恢复。你就把带血的玻璃碎片给它好了！沙加特在咀嚼着鲜血的美味时就把门打开了，你到那里一推门就可以进去了。迎面是一幅大挂毯，上面正是那红衣恶魔，而它手中握着的正是那面镜子。你还是先回到沙加特那里，去结束你们之间的交易。他会告诉你，它和你的大交易应当是它得到安份的灵魂，而你获得自由。算了吧，还是先去找红衣恶魔对质吧！

你再次进入爱伦的房间，会看到爱伦的另一旁又出现一个天使。和他交谈后，你得知它是来指引爱伦的灵魂上天堂的。然后你再向那恶魔追问镜子的下落，它会告诉你镜子藏在一个天使永远也不可能靠近的地方。(那一定是与地狱有关的地方了)你马上到左边的房间，从书架上取下《但丁神曲》(DIVINE OMEDY)，镜子就在这本描写地狱的书中。你再回到爱伦那里，用这面神镜把恶魔吸进去，再把它交给爱伦。她就可以结束痛苦的生命了。天使会告诉你爱伦前往天堂了。

现在是你和沙加特作了结的时候了。到沙加特的魔法阵前把镜子砸碎放出恶魔，他们两个就会争吵不休，突然沙加特冲你诡秘地一笑："我会完成我们之间的交易的。"你就会发现自己已身处一片荒凉的废墟之中，耳畔传来沙加特的声音："这就是地球，现在这里除了死亡还有什么……"

第六章　主宰的末日

经过一翻折腾后，5人又回到了原来充满痛苦的恶梦中，突然有两个宣称是主宰化身的出现了，他们说现在主宰开始有了弱点，只要5人中有人愿意牺牲肉体变成病毒进入主宰的大脑中，就有机会彻底摧毁它。尼姆多克义无反顾地率先接受了这个任务。现在你就扮演这个大无畏的英雄尼姆多克吧！既使粉身碎骨，也需一往直前，干吧！

打开电脑，输入那个代表你所有的罪恶的年代"1945"，从而进入了系统。然后你选择"延伸桥梁"，看见右边大坑的对岸伸出了一只机械手掌。通过手掌你来到了一处被火焰包围的五角星祭坛，用召唤的粉笔(Summoning)，召来恶魔沙加特，在和他的一番唇枪舌战中他会告诉你一个重要的消息：月球上还有些被冷藏的人类！你的担子更重了，因为你要做的事已不仅仅是你自己的复仇，而且整个人类的命运也取决你了！你坚决不能把意味着毁灭的光碟(ENTROPY)给沙加特，当他退而要你使用代表同情的娃娃(COMPASSION)，才

能答应。随后，将出现主宰体内两台超级电脑的化身，它们会告诉你消灭主宰的办法，那就是把代表主宰的“本我”（EGO）、“自我”（ID）、“超我”（SUPEREGO）驱赶到祭坛。你先一一唤醒了它们，而后分别对“本我”使用代表原谅的日记（FORGIVNESS）、对“自我”使用代表同情的娃娃、对“超我”使用代表清晰的镜子（CLARITY），把它们都送到祭坛。在祭坛上，它们相互吹捧着，讨论着如何折磨月球上的750条生命。你此时一定要冷静，举起那张代表毁灭的光盘向这些家伙砸去，你就成为了拯救人类的英雄了。(很有成就感吧！）其实，电脑无论怎么发达，也不可能超人，你同意吗？

宇宙冒险家

Daedalus Encounter ★

游戏攻略

游戏的开始先介绍游戏的背景和此行的任务，你回答“YES”以后，就开始了宇宙航行。航行不久 Ari 和 Zack 发现一艘飞船，他们希望你能操纵探测器去勘测一番。Ari 会指示你启动探侧器，进行诊断，然后配置探测器，你只需按她的指示做即可。然后你飞出太空船，穿过漂浮的陨石，接近这艘飞船。Ari 希望你分析一下这艘飞船的鉴别代号。此后在视频窗口显示出飞船上的一个关闭的门，Ari 和 Zack 要求你找出门的开关。注意此时光环变成了激光枪瞄准器的形状。

你找到开关后用激光枪射击，门被层层打开，探测器飞了进去。里面一片漆黑，Ari 指示你打开探照灯继续前进，在一个通道前，Ari 让你停下来，向周围看看，你会注意到在视频窗口边缘出现绿色箭头，用鼠标点这些箭头就可操纵探测器转动。四周看看后，继续往前走，你会看到一块飘在空中的物体。Ari 命令你用机械手抓住它并进行分析。

然后顺原路返回。此时 Ari 和 Zack 正在争论是否去 MIZAR 星系，Zack 坚持要去，Ari 却说太危险，于是他们来问你的意见，希望得到你的回答。当然是非去不可了。

飞船穿过超空间，来到 MIZAR 星系，迎头撞上了一艘巨大异形飞船并与它卡在一起。顿时船上一片漆黑，Ari 和 Zack 也失去了知觉。看来下面的事情

就得靠你自己了。

通过诊断，你发现 Artemis 号的动力系统遭到破坏，需要你来解开迷题，恢复动力系统。

动力系统迷题

在屏幕的中央是动力核心，你需要将它与屏幕边缘的四个动力端口重新连接起来。从动力核心开始，用鼠标按那些或直或弯的中继管，它们会顺时针转动，当中继管与动力核心接通后，就会有能量传送。一直向外连接，直到在端口和核心之间建立畅通的连接为止。当你将四种颜色的端口都连接到动力核心对应的颜色处时，迷题就算解开了。

动力恢复后，Ari 和 Zack 恢复了知觉。他们发现这艘异形飞船正在飞向一对双子星熊熊燃烧的日冕。如果不能及时改变它的航向，你们就将随这艘异形飞船一起被双子星的日冕烧成灰烬。他们决定让你先分析一下这艘异形飞船。

分析所获的信息不多，Ari 指示你发动探测器亲自出去探测一下，注意发动探测器的步骤是 Startup — Diagnostic — Deploy)。你在异形飞船周围巡游探测，当看到一个洞时，Ari 和 Zack 让你别动，他们决定过来，三人会齐后，他俩趴在洞口往下看了一会儿后决定让你下去，打开照明灯。

此时视频窗口又出现绿色箭头，表明你应该向四周看看。一会儿 Ari 和 Zack 也跳了下来。一起往前走，Ari 和 Zack 发现一扇门，但无法打开它。他们让你来试试，你先对这扇门进行分析，然后从多光谱控制中选择一种色光（注意在以后的分析中经常要在分析后选择一种色光，才能正确解开一道迷题)，门打开后，你们进入另一个房间。Ari 和 Zack 走近一扇像是墙的东西，突然从后面跳出一只垂死的异形。Ari 和 Zack 让你从门缝中钻进去看看。飞进去后，你会发现房里摆了许多骷髅头似的东西。

第一个紫球：转动探侧器，正对进来的门左边第二个骷髅头，这时鼠标的光标变成不断向里缩的动画光标，表明可以向前走。按一下鼠标，更接近这个骷髅头。然后在骷髅头的左眼上按一下鼠标，你将进入它的里面，一个异形向你进攻。注意到此时视频窗口的鼠标光标已变成激光枪瞄准器的形状，按动鼠标对异形射击。异形死后会扔出一个紫球。用机械手抓住紫球，然后飞出这个房间。

经过几次周折后，你们来到中央大厅，大厅中央是一个诡异的光柱，周围有六扇神秘的门，门上还有外星文字。Ari 决定请你打开这些门。

首先去黄门。先对此进行分析，在一连串令人眼花镣乱的操作之后，游戏会请你作出对门上的外星文字的解释，当你输入你的理解并按回车键后，就会整屏显示本门的开门迷题等你解答。

为了打开中央大厅的几扇彩色门，你必需先解除每扇门上的开门迷题。

黄门迷题

外边的六个六边形里面各有一个外星人语言的字符，你用鼠标点这六个六边形中的任何一个时，其他的字符会顺时针旋转。中央的六边形以绿线显示这六个字符当前状态的组合，并且将最近转动过的字符以红色显示。本迷题的解题目标是旋转周围的字符，使中央六边形中的每一条线都被填充。

当解开黄门上的迷题后，这扇门就打开了，露出一条通道。Ari 和 Zack 且行且谈，来到一个有几扇门的房间。他们决定到这几扇门后探个究竟。

当他们走进其中一扇门后的房间时，突然从天花板上掉下许多只小异形，有一只正好落到 Zack 脑袋上方。Zack 竟然给吓晕过去了。Ari 大惊失色，一边叫喊一边拖着 Zack 往后逃。小异形们紧迫不舍。幸好他们发现自己是在一个巨大的电梯上。电梯不断上升，Ari 在梯子上对 Casey 诉说她对战争的感悟，并许诺以后要使 Casey 恢复说话的能力。

当电梯停下来后，他们发现了一个外形奇特的设备。Casey 对它进行了分析，并从多光谱控制中选择了一种色光后，前方的一层防护罩滑了开来，可以看见外面耀眼的恒星。Zack 认为这是某种类型的日晷，但却不知该如何使它运转起来，他们要你继续研究这个仪器。

日晷迷题

每当你用鼠标点中外围的圆球时，其中的两个圆球就会改变颜色。本题的目标是使所有的圆球都变为黄色。这是一个比较简单的迷题，多试几次就过关了。

解开日晷迷题后，这个神秘的仪器开始转动起来。Ari 和 Zack 建议四处走走。他们在一条走道边发现了一具异形的死尸，还未及细看，从死尸中突然飞出无数的小异形向你们袭来。现在屏幕上的光标又变成了激光枪瞄准器的形状，提示你将面对一场战斗。建议你最好按空格键将视频窗口放大，并在小异形们前后飞行时开枪，这样的的命中率较高。注意别误伤 Ari 和 Zack。

当异形快被消灭光时，Zack 突然不慎将房间的墙壁击穿，巨大的气流将

Ari 和 Zack 卷向无限的宇宙空间。慌乱中他俩抓住了飞船的边缘，并大声向你呼救。

你为了救朋友决定牺牲自己。你先在多光谱控制中选择一种色光，然后拼尽全力撞向日晷的中心，刚才滑开的防护罩又合拢了，于是 Ari 和 Zack 得救了。而你的显示屏却出现了杂波，表明内部受损。你进行诊断，发现是探测器的逻辑电路出了问题。

探测器逻辑电路迷题

探测器的所有逻辑门都被打开，需要你将它们全部闭合，以使探侧器能正常工作。所有的逻辑门都带有颜色编码—红色、蓝色、黄色或它们的组合。每个逻辑门都有一红一绿两个开关用来打开或闭合该门。当你按动开关打开或闭合某个逻辑门时，所有带有它的颜色编码中的任一色彩的逻辑门将翻转它们的状态（打开/闭合，闭合/打开）。

当所有的逻辑门都接上后，探侧器恢复正常。你会发现 Ari 和 Zack 已把你带回了中央大厅。你们又踏上了新的征途，这一次是去开蓝色的门。对这扇门进行分析后，选择一种色光，将出现本门的迷题。

蓝门迷题

外围的六个六边形中各有一个彩色的由三角形组成的图形。中央的六边形显示它们当前状态的组合。当你点按外围的六边形时，其中的图形将会顺时针转动 60 度，中央六边形中的对应图形会跟着转动。当图形之间在中央有重叠时，重叠部分将以灰色显示。本题的目标是使中央六边形中没有灰色，即图形之间没有重叠部分。

解开迷题后，门后露出一条紫色的桥。走到桥的尽头时，发现那里有一个圆形的盘。这圆盘原来是一个电梯。电梯带你们不断上升，穿过一个紫色的圆筒和一阵红色的烟雾状物质后，到达一个景色十分优美的地方：这里有棕褐色的小丘陵；向上可看到美丽的云彩。Ari 和 Zack 四处查看。突然，Zack 惊叫一声，一下子消失了。Ari 赶紧跑过去，俯下身子，伸手往他消失的地方摸了一下。

这个地方看起来像是坚固的地面，伸手过去却什么也摸不着，原来这是一个超物质的陷阱。Ari 把头俯下去，穿过超物质，看见 Zack 正好落在下面几根脆弱的支架上，在他身下就是万丈深渊。Zack 向 Ari 求救，Ari 却大声责怪他。

忽然支撑 Zack 的支架断了，Zack 急速向下坠去。千钧一发之时你迅速启

动，向 Zack 追去……终于追上了 Zack，他伸手抓住探测器，暂时延缓了下降的速度，可是你们仍在不断地往下沉。这时你会发现在数据读出窗口出现了一个绿黄红三色的指示色条，下面还有一个环形图符，旁边标有“Thrust”，说明这是推力控制器。现在你用鼠标点按推力控制器，给探测器增加推力。注意要使指示色条中的指标在黄色区域附近摆动。如果在红色区域，表明推力器过热，如果在绿色区域，则会推力不足。你带着 Zack 徐徐上升，终于又回到了上面。

他们在这里发现了一个异形的雕塑，请你对它进行分析。你分析之后，任意选择了一种色光，从雕塑里飞出一个物体，落到地上变大，出现了轨道谜题。

轨道谜题

这个谜题模拟行星一恒星系统，你可以在其轨道上移动任意的行星。要移动一个行星，可以在屏幕右下角点按对应的行星图标。如果想快速移动行星，可以拖动屏幕的左下角的行星图标：如果想慢速移动它们，则可以按动屏幕左方的两个红色按钮。有一个行星是不能被直接控制的一它的位置受引力定律的约束。本题的目的是移动行星，使得不能被直接控制的行星盖住恒星，产生一次日食。

解开这道谜题后，天地为之变色，日食使这里的景色变得更加迷人。

第二个紫球：注意雕塑的一个爪子里有一个圆球。现在从你的分析数据库里选择一段你翻译的外星语言并发送出去，雕塑会活动起来，将第二个紫球送给你。

Ari 和 Zack 却无心欣赏这里的美景，他们决定坐电梯回到中央大厅。下面要去探究的是橙色门。对这扇门进行例行的分析，并选择一种色光后，将出现本门的谜题。

橙色门迷题

在一个六边形中有 12 个格子，每个格子中都有一个旋转的物体。当物体旋转时，你会发现它在某一位置时的侧面像与另外一个物体在某位置的侧像相同。当你用鼠标点按任何一个旋转物体时，它就会停止转动，再点一下又会继续转动起来。本题的目标是将匹配的物体成对冻结起来（此时它们会被加上红边)。当六对物体都被冻结后，门就会打开。注意：点按中央的两个图案可使最近被冻结的物体一步一步地旋转，进行细微调整。

谜题解开后，门打开了，露出一条紫色通道，通道里散布着一些异形的死

尸。穿过通道尽头的门，来到一个有根多圆盘的房间。Zack 觉得这里像是一个乐队。

第三个紫球：在房里转转，你会发现当鼠标落在地上的一个物体时，光标变成了不断向里缩的动画光标，表明这个物体需要进一步的研究。在它上面按一下鼠标，可以在一个更近距离观察它。你会发现这是一个像七色花似的东西。首先对它进行分析，然后发送一段外星语言，花的顶部会展开，露出一个紫球，用机械手拾起它（以后会多次遇到这种“七色花”，对它们的操作都一样，只是所发送的语言不一样）。

回到中央大厅。下面准备去探究绿色门。对这扇门进行分析，并选择一种色光后，将出现本门的谜题。

绿色门迷题

这个谜题模拟光线在三角形小格子里的传播。你可以通过用鼠标点按小格来改变光的传播路径。当你点按小格子时，它里面会出现一个小反射镜，光束投射到反射镜上时就会以一定的角度反射。点按反射镜，它就会旋转，如果你一直点按，反射镜会消失。有三种颜色的光源—红色、绿色和蓝色，它们由固体的色点发出。本题的目标是将光线引到与它同色的闪烁点处。

解开谜题后，门后露出一条红褐色通道，穿过通道来到一个绿色的房间，他们猜测这是异形的工厂。突然间，从一个管道里飞出许多小异形向你们袭来，在战斗中一只异形撞到门锁上，把门给锁死了。Ari 和 Zack 让你找找有没有别的出口。你在房里找了一会儿，发现了一座通向一个黑洞的独木桥。

第四个紫球：转过身，对着独木桥的另一端。当鼠标落在桥的另一端，变成了前进光标。走过去，又发现了一个“七色花”，对它进行操作后，得到第四个紫球。

迷　宫

进洞后，打开探照灯，向前走走，你就会发现这是一个迷宫。这个迷宫有两个出口，一个是通向地球人标本室，另一个通向上面的红褐色走廊。你应该从第二个出口出去。

走出迷宫，从另一个方向打开门，救出 Ari 和 Zack。你们来到了中央大厅，下面将去考察紫色的门。对这扇门进行分析，并选择一种色光后，将出现本门的谜题。

紫门迷题

本门的谜题与前几个不同，它是一个对战的谜题—由你和计算机来进行智力比赛。屏幕上的六边形中有许多黑色的线，当你按这些线中的一条时，它会变成蓝色，同时计算机也会走一步，不过它点的线变成红色。当一条线变成蓝色或红色后，它就不能再被改变了。本题的目标是连成一个至少含有四条线的封闭多边形。谁先连成，谁就赢了。

当你战胜计算机后，紫门打开，露出一条通道。穿过通道进入一个房间，房子中央有六扇呈圆圈分布的竖板。面对它们，选择色光，将出现一些外星语言(每个板上有两段语言，需选择两种色光)，对它们进行翻译。然后穿过墙上的一个小隧道来到另一个房间。房子中央有个悬空的圆台，通过一些狭窄的板子与你们立脚的地方相连。Ari 自告奋勇地一个人先去了圆台上，她发现了第五个紫球，并好奇地拿起它。这时在 Ari 周围出现了一圈电网似的东西。Ari 伸手去摸被电击。于是她掏出手枪，向“电网射击，却不幸被击倒，昏迷了过去。Zack 束手无策，请你赶紧想个办法。

你看到圆台上有一个类似控制台的东西，向它发送了一句你所翻译的外星语言，你的尝试成功了，电网”消失，Zack 过去背回了 Ari，一会儿 Ari 醒了过来，他俩说了会儿话后，你们又回到中央大厅。

Ari 和 Zack 来到大厅后，都不太清楚下一步该做什么。他们坐到地上进行探讨。Zack 拿出了 Ari 刚才在圆台上得到的紫球玩起来。他们都觉得在以前的探侧中可能会遗漏了一些重要的东西，希望你再回去仔细找找。

现在你又面对大厅的六扇门，你可以选择任意一扇门进行。当你们最初进入中央大厅的那扇红门时，还需解开此门的谜题。

红门迷题

屏幕上的六边形中有 24 个三角形，通过按动每六个三角形中央的转轮，可以使它们转动。按转轮的右边将使三角形顺时针转动：按转轮的左边将使它们逆时针转动。在大六边形的外围有六个标志。本题的目标是转动三角形，使它们的分布与当前被小灯环绕的状态标志上的排列相同。

由于在除黄门外的其余五个门后都发现了紫球，可以推测在黄门后应该也有一个紫球。现在请你转身对准黄门，选择一种色光后，门开了。进去后穿过通道，走进一个有三个门的房间进左手的房间，在门的右边有一个“七色花”，

就此拿到第六个紫球。

当你拿着第六个紫球回到中央大厅，把它交到 Zack 手中后，奇迹发生了—紫球发出了耀眼的光芒，同时大厅中央的淡蓝色光柱消失，在夺目的光芒中逐渐形成了一个潜水头盔样子的东西。Zack 和 Ari 将六个紫球扔进去后，在“头盔”上又长出了一个爪子形状的东西。你还需要在做一点什么才能最后过关。

来到橙色门后的房间，仔细观察，当光标落到半空中一个带有六个像菊花花瓣似的触手样的东西上时，光标变为前进标志。往前走，正对着这个“菊花”，对它进行分析，然后依次选择各种色光，那些触手会动起来，发出激光，并从下面的紫色异形尸体上切下一只爪子来。在地上找到那只爪子用机械手拾起来，回到中央大厅。

回到大厅后，把那只爪子放到“头盔”的顶上，它会放出万丈光芒，下面的平台带着你们上升，空中飞出无数长须状的孢子—现在你们将去面对本游戏的大结局。不同的应对，将会导致不同的结局：有的悲壮，有的凄美，有的辉煌。一切都取决于你怎么具体行动了！

☆ 动作射击类

孤胆枪手

MDK ★

游戏技巧

游戏杆：MDK 可以用有 2 个或 4 个键的标准游戏杆来玩。您必须选择"Enable Joystick"才能使用游戏杆。您可以按照自己的意图安排键的功能。如果要使用标准设置，选择'Default Buttons'。游戏杆上其它的装置比如 hats、throttles 等也可以使用，但不是必要的。

热键控制

左/右方向键　转身或者横跨。

上/下方向键　跑或者狙击瞄准。

X　横跨（与左/右方向键共同使用）。

空格键　进入或退出狙击模式。

A/Z　普通模式下，它可以移动照相机向上看或向下看。狙击模式下，拉近或推远瞄准镜的焦距。

Ctrl 键　开火或选择武器。

Alt 键　跳。当在空中时，持续按 Alt 键一秒钟便会激活滑行翼。

回车键　使用或者激活被选中的拾取物。

/　上一个/下一个拾到的东西。

0～9　选择特定的拾取物。按左/右键选择不同的弹药和拾取物

品。

Shift 键　选择加速模式，可以加快 KURT 奔跑和转身的速度。

Caps Lock　保持加速模式。当与左右方向键同时用时可以让 KURT 横跨。

P 键　暂停游戏。

ESC 键　退出游戏。

功能键

F1 键　弹出给出所有控制键信息的帮助菜单。

F2 键　储存进度。此时提示您给游戏进度命名或覆盖旧进度。

F3 键　载入进度。您可以选一个前面存过的进度来玩。

F10 键　退出游戏。

F11 键　调节亮度。

F12 键　弹出选择菜单。

ESC　退出游戏。

Bones　空袭。在狙击模式下，当瞄准了一个 Bones 能打击的地区时，瞄准器的中央会变红。只要按开火键（Ctrl）就可以让 Bones 轰炸那个区域。

关于游戏的其它内容，你可以上 http：//www. interplay. com 查询。E-mail 地址是 support@interplay. com。

游戏攻略

第一关

开始，你在太空中滑翔，敌人的防空车在下面射出雷达光束，你必须避开雷达光束的扫射。光束规律：光束总是沿着一个方向转上两三圈以后突然反向扫描，面对飞弹时只需在其即将进身时轻轻一闪就 OK 了。之后寻找一个合适的“着陆点”就可以一个“猛子”扎下去……现在你已经在一条幽暗隧道的一端，前面光亮处是洞口的方向，你可以往后面去抓住发出异响的怪模怪样的东西以便增加体力。然后朝隧道的出口跑去，三下五除二把敌人的战机及其怪物解决掉，拾起右前方的落下的一枚原子弹，向眼前画着“原子弹”标志的大门仍过去，炸开大门，进入又一隧道，穿过隧道，来到一面巨大的红色玻璃墙前，

其后是一更加高大的敌人的“岗楼”，上面几个怪物又唱又跳，样子特别嚣张。这时进入阻击模式，放大敌人的图像，一个个把它们点射完蛋，然后对准中间怪物下方有“敌敌畏”标志的东西又一枪，敌人的岗楼就被端了，这时掉下一枚手雷，捡起它扔向玻璃墙，然后打开滑翔翼向下方高台上的一组强力炮弹“MORTAR”飞去。(可能你要试验几次才会成功) 跳下高台，又一道玻璃屏风挡住道路，进入狙击模式对准屏风上面的通风孔发射一枚“MORTAR”，玻璃屏风就完蛋了，拾起地上的“SNIPERGRENADES”飞弹，发现前面的一个方盒子正向外面发出怪物，举枪将它消灭。然后用狙击模式解决左边高台上的三个家伙，往前面阴影中拾起“假人”，再逐层跳上高台并吃掉补血苹果，冲入隧道。

奔出隧道口，发现来到一片开阔的广场，远处有一巨大的堡垒，一辆敌人的巨大的装甲车从天而降，向你发射蓝色的激光，你凭借敏捷的身手，打得它团团乱转直至变成碎片。然后在前方出口的右前方又一个“白狗保险”，赶紧拾起。转身对着堡垒门口的怪物制造机射击，消灭它们后堡垒的大门也飞上了天。在四周收集一些武器和补给品，冲进堡垒，消灭中间的怪物制造机后，纵身跃入它下面的洞口。这是一段很长的地下铁轨，需小心前行。铁轨的尽头停着一辆火车。你跃上便道，发现右边过道里有人对你射击，冲过去消灭它及其怪物制造机，得到手雷。此时后面又有敌情，如法炮制消灭之，得到强力武器。别忘了在火车里的手雷。装备差不多后向火车左前方的大门跑去，途中端掉一辆敌装甲车，进入下一段隧道。一个怪物正对着出口，消灭它后一架战斗机从天而降，登上飞机，开始向地面投弹。不要客气，对准地面目标进行狂轰滥炸(特别要优先“照顾”建筑物)。炸过一圈后飞机又落回原处，你跳出座舱，向着眼前的广场奔过去。前面有三座巨大的堡垒，左右两边的已被你炸开了大门，只剩中间一座似乎坚不可摧。你从左右两座堡垒中收集齐武器装备，而后径直向中间的大门跑过去。空中一架盘旋着的敌机一见你就立即冲过来轰炸，与此同时地面上又出现了一辆敌装甲战车，你倚仗着手雷和强力机枪子弹把它们通通干掉。此后又有一架敌机俯冲过来，你费了九牛二虎之力才算把它解决，同时将中间堡垒的大门轰上了天。里面的补给品和核弹都是你的了。通往下一个地区的大门就在它背后正对面的围墙上。来到新的区域，这里地势起伏，还有不少突出的平台。天上有串怪物飞来飞去，搅得人心烦，你举枪将它们消灭，然后朝右边的路口奔去。刚一探头，一束激光便呼啸而过，原来对面有一座黑色

的炮塔正朝你喷火舌。你决定放出假人逗逗它，这一招果然奏效，敌人的炮火稍一分神，你已乘虚而入，三下五除二将它干掉。此时定睛一看，才知炮塔所守卫的是外星人的一座哨所。哨所里面的怪物看上去很是自鸣得意，虽然炮塔被毁，可哨所仍固若金汤。正踌躇之际，忽然哨所屋顶上的四根烟囱引起了你的警惕，它们似乎可以直通哨所内部，于是你跳上身旁的高台，向其中的一根烟囱内发射了一枚“MORTAR”炮弹。果不出所料，炮弹顺着烟囱掉进了哨所里面，怪物被轰成了碎片。再如法炮制三次，当最后一个怪物被干掉的时候，哨所也被炸得粉碎，地面裂开了一道大口子，此时在另一端开来了两辆炮车。不可恋战，纵身越入地缝（地缝两边的峭壁上有几个洞口，可利用滑翔进去获得一些补给）。一落地，立即奔向谷底的出口。不想踏出门槛没两步，只觉脚下一空，身体又向下坠去。避开四周林立的“石笋”，你落在了一个蒙古包模样的东西上。把它轰掉之后，下面露出了排风口。打开滑翔伞，借助强劲的气流扶摇直上，升到最高点后越上玻璃平台。举头望去，发现沿着墙壁的一边每隔不远便有一座更高的平台，你小心翼翼地纵跃，终于来到了屋顶的十字平台。拾起地上的补给之后，跑进了中间的入口。隧道的出口正对一座小屋，里面盘踞着无数怪物。小屋前夹道的右边是扇画着核弹标志的门，要想得到核弹，看来必须先干掉小屋里的怪物。你刚刚靠近小屋，子弹就铺天盖地而来。闪转腾挪间，抽身向小屋内望了一眼，里面聚集着几十个膀大腰圆的家伙，看来贸然动粗绝不是好主意。侥幸避过了敌人的炮火，你忙不迭地朝夹道的左侧跑去。在夹道尽头，一个长得像狗熊样的警卫正走来走去，你很轻易地就将它干掉了，没想到它的“警服”竟然没有爆炸，而是留在了原地。你喜出望外，赶紧闪身钻了进去。披着这张皮，你大摇大摆地向刚才的小屋里走去。怪物们谁也没有认出你来，还同你打招呼。不过伪装还是没能骗过它们的大哥一那个站在小屋过道正中间的极其高大的家伙。你刚刚经过它身边，便招来一串子弹，“警服”被打得粉碎。撒腿向最里面跑去，拾起地上的炸弹和补给。来不及多想，你转身把炸弹向蜂拥而至的敌人扔去。说来也怪，它就像一块大磁铁一样，把敌人都吸在了一起，将“磁铁”引爆，“轰”的一声敌人都变成了零件跑出小屋。向“核子门”走去，捡起地上的核弹，你轰开大门，前方隧道尽头是一个大洞，里面有强劲的气流涌上来。你打开滑翔伞，一直向上飞，最后从天井冒了出来，对面尖顶塔楼里人影晃动，进入狙击模式后，你发现那是一个蜥蜴模样的怪物，想来它应该就是这里的大哥大了。你拿出所有的子弹向它射击。那家伙发现你的

行踪后，也立即举炮还击，同时还派出空降兵左右夹攻。(干掉敌人的空降兵可以得到强力装备)，由于敌人的子弹飞得很慢，同时楼顶的围栏还可以作掩体，所以你很快便控制了战斗的节奏。几个回合之后，那怪物终于被你请上了西天。一阵天旋地转，你发现自己已进入了一个时空隧道。要尽量避开与四周的摩擦，一方面防止损血，一方面可以加快速度。你将吃到体力提升物品。

第二关

注意在着陆点附近拾起颗飞弹，而后大步奔向隧道出口。一个带着草帽的家伙正在外面等你，它飞在空中，居高临下，火力非常凶猛。看看周围地形，采取迂回战术：冲出去放几枪就跑回来，然后再出去，再回来。由于隧道出口是向下倾斜的，所以敌人的子弹无法拐弯打进来。如此反复几次，终于干掉了那家伙。在附近找到核弹，轰开核子门后，你继续向前奔去。这是段很有趣的隧道，夹紧四肢，一路直泄而下，刚刚冲出隧道，便有猛烈的炮火从右边一串炮塔里发射过来。原来前方你要通过的路上摆满了各式各样的靶子。索性提一口气，撒腿向对面的出口狂奔。(途中难免挨几个枪子，如果伤得太重，炮塔与过道之间的夹道里有补给品。不过一旦下到那里，上来的唯一途径就是借助入口旁边的平台，这就意味着还要重新再跑一次)。一段滑行加滑翔之后，你来到了一个新地方，右边有堵玻璃墙，前面是扇核子门。一时窥不出什么端倪，你决定先跃上眼前的斜坡看看。没想到斜坡上居然有一组“MORTAR”炮弹。玻璃墙上方有个方孔可以让“MORTAR”通过，顷刻之间玻璃墙炸成粉末，同时一颗核弹从天而降。沿着出口左边的夹道狂奔，不一会奔上一座玻璃平台，平台对面还有一个平台，跃过去后发现上面有武器手雷。这时平台下面有个伙计发现了你，很快将它消灭。另外还有几个敌人似乎没有察觉到你，跑到近前才看见它们正在搬运飞弹。举枪将它们干掉，同时引爆那些飞弹。地面被撕开了个大口子，你纵身跃入。一段滑行之后，你来到了一座炮塔前，这里的五门大炮正朝对面喷吐火龙。忽然有人向你射击，原来大炮之间藏着几个怪物正往这边探头探脑。逐一将它们消灭，你又朝炮台前的坡道奔去，将那里的敌人一一解决，转身跳上中间的那门大炮，上面有你想吃的“烧鸡”。而后对着背对炮口方向的白色挡板射击，忽然一声巨响，你的身体被抛了出去，此时打开滑翔伞，你一边在空中滑翔，一边观察下面的情况：半空中伸出很多玻璃平板，一路通向远方的出口。看来此处又要考验你的弹跳能力了。出口附近有三尊巨炮，不断向你即将经过的地方发射炮弹，不过它们的射击是有规律性的，所以不太难对

付。降落在地面，不容分说，一口将体力提升物吃掉。举枪将周围几个敌人干掉，看看再没什么值得注意的东西了。来到排风口旁边，打开滑翔伞，纵身跃上了玻璃平台。一路闪转腾挪，总算挨到了大炮上面的出口。(游戏提供了两个排风口，玩家不慎失足后，不一定每次都从第一级玻璃板走起。)当你穿过隧道来到下个区域时，被眼前的景象惊呆了。一片空旷之中散落着无数玻璃平台，整个视野里弥漫着红色的光。道路迷蒙，赶紧打开滑翔伞，纵身向玻璃平台的方向跃去，一只巨大的摆锤向你撞过来，它体积庞大，力道万钧。你小心地落在一块玻璃平台上，向四周望了望，发现正对入口的方向有扇大门，不过似乎并没有通向它的道路，不必多想，摆锤再次袭到身前，连忙跳开，已经有点手忙脚乱。就在这时，一串子弹急掠而过，你赶紧蹦到旁边的那个平台上面，发现远处有个红色怪物正朝你扑来。你边还击，边在平台之间蹿来蹦去，一面要与怪物周旋，一面还要提防势大力沉的摆锤。(选择面积大点的玻璃板落脚，这样回旋余地可以大些。切忌站在原地不动，硬碰只有死路一条)。怪物的防御力不强，很快就被你送上了西天。再扭头看时，发现空中多了条坡道，直通那扇大门，你疾步跃进斜坡，此时仍然不能掉以轻心，因为还没逃出摆锤的攻击范围。

这个外星人的小基地全部都是用玻璃制成的玻璃走廊、玻璃高台、玻璃金字塔……流光异彩，漂亮得让人眩目。正当你看得目瞪口呆的时候，雨点般的子弹已经朝你打来。你闪身避开，发现这里的敌人没一个庸手，在出口左边有个假人，利用其引开一部分敌人的火力，随即跳上高台，那里有很多不错的装备，特别是强力机枪子弹，是克敌制胜的重要武器。还有些物品散布在各高台之间的走廊，其中包括另一个假人和飞弹。为了躲避敌人的进攻，大部分时间都必须在跳跃，这样被命中的机率就大大下降。你的另外一个高招就是行进间射击，即边倒退边开枪，这招对付戴“草帽”的家伙很灵验。历尽千辛万苦之后，总算消灭了眼前的所有敌人，同时在左侧走廊里发现了枚核弹。整个基地只剩玻璃金字塔(入口对面的高大建筑)后面没有走过了，出口也许就在那里。你的脚步刚刚踏上那段走廊，便蹿出几个家伙向你射击，将它们消灭后，一扇核子门出现在眼前。用核弹把门炸开，里面有个排风口。你打开滑翔伞，顺风势起飞。在风势渐衰的地方，你发现墙壁上有一个入口，看来这是唯一的通路。顺着斜坡滑下，你又被劲风送到了高处。双脚刚刚落地，便有人朝你开枪。干掉那两个后，你发现对面有块像飞毯样的东西腾空而起。过了一会儿，飞毯又飞了回来，上面还站着两个怪物，原来它是敌人运兵的工具。你计上心来，当

怪物刚刚跳下飞毯，你便纵身跃上，回手将它们消灭。飞毯缓缓飞起，你不知它要带你去哪里，应该是敌人的核心要地吧。飞毯最终停在一条布满光栅的隧道尽头，出口就在你的右上方。顺着隧道蜿蜒而上，来到一片不算开阔的场地。你发现对面似乎有块玻璃平台，于是抢步跳了上去。从上面眺望，看见对面墙上有几扇被玻璃封着的窗子。利用狙击炮的放大功能，你进一步观察了那边的情况，发现正中高处那扇窗子里的人看上去很面熟，对了！正是让你消灭的BOSS！立即换上强力飞弹，向他射去。那家伙可真贼，挨了你一枪后就立刻躲起来。一时找不到人影。在平台上严阵以待。一架飞机从天而降，在你四周盘旋，立即举枪射击击毁飞机后，那个 BOSS 掉了出来，没等他落地，你的子弹已经招呼过去。他的身体始终在子弹和墙壁之间振动、反弹，没有一点还手之力，几秒钟就呜呼了（注意要尽量在左边的墙角将飞机打炸，这样敌 BOSS 就只有在空中挨打的份儿，否则他落了地，后果是非常可怕的。）

第三关

你降落在一块突出的大石头上。跳下大石后，发现有两个怪物朝你跑来，不用说，消灭之。这时空中又有个家伙过来凑趣，你利用行进间射击轻而易举地将它拿掉。趁着暂时还没有怪物继续跟上来，你进入狙击模式，打算观察一下宫殿的情况。宫殿门口有个彪悍的守卫在站岗，门的上边各有一个蛇头模样的东西喷着火舌。看来敌人已经发现你的存在，冒着被击中的危险，你沉着举枪，几个点射将它们消灭。大门的两个底角看上去有些异样，你试着放了两枪，果然有几块东西被打了下来。与此同时，轰然一声巨响，大门直挺挺的向前倒下来，碰巧将两个刚刚赶上来补位的喽罗拍得粉碎。退出狙击模式，你提着机关枪连蹿带蹦地朝敌人掩杀过去（注意道路两边高台间的夹道里放着很多装备补给），清除所有敌人后，你闪身进入从大门一边算起的第二道夹缝，跃上里面的斜坡，继而跳到对面的平台，平台另一边站着敌人的机枪手，它的威力非同小可。用颗手雷将它轰飞。拾起地上的飞弹，顺着左侧的斜坡继续前行，跳到对面一个很窄的平台上，上面有强力机枪子弹。而后你打开滑翔伞，向对面的高台飞过去，干掉上面的警卫，得到了“白狗保险”，你迈步奔进前面的大门。

当进入到下一战场时，不要贸然冲进那间空阔的屋子，而要站在门口观察一下里面的情况，对付前面的两挺蛇头机关枪，狙击当然是最好的办法，而消灭那些从天而降的怪物的最佳时机就是趁它们还没着陆的一刻。把这些敌人都打发掉后，你跑进了大厅，左右两边的石柱背后都有人向你射击，不过除掉它

们并非难事，你分别得到了“假人”和导弹，正对大厅入口有个斜坡，下面的战壕里放着不少好东西，干掉机械狗，这些就都归你了！看看差不多了，跳上地面，向大厅的出口跑去。刚刚进入小屋，就有几个怪物破窗而人，其中一个还站在飞毯上耀武杨威地向你射击。消灭它们后，发现屋中的池子被掉下来的敌人砸了个大洞。在收集齐房内所有补给品后，纵身跃入那个黑洞口。着陆后拾起身后的苹果，向前一阵扫射将对面一扇装着蛇头机关枪的大门打得扮碎。门后立着彪形大汉，你不敢怠慢，给它一枚手雷。漂亮的玻璃隧道被炸了一个洞，冲进去，眼前的景象真是恐怖，一个硕大的弹坑中有个陀螺模样的东西正一边旋转一边向外喷出机械狗，一只、两只……敌人越来越多。你赶紧举枪向它射击，可是无论如何似乎都拿它们没办法，看来得用别的法子了。于是你收集齐了坑边的补给后，先向里面的房间跑去。眼前有三个巨大的“药罐子”，里面各泡着一个痛苦不堪的怪物。立即向其中一个射击。射击位置很重要，必须要兼顾从外面扑进来的恶狗。如法炮制三次，当所有药罐都变成绿色之后它们就一起土崩瓦解了。撤退的时候，你当然不会忘记收集身边的强力装备，特别是那颗“飓风炸弹”，它可是非常强大的武器。来到外面发现陀螺已经停了下来，灭掉残余的恶狗后，你纵身跳上陀螺。它竟载着你缓缓升起，最后停在间装饰非常“卡通”的小屋里。你四下看看，发现树旁、石边还真藏着不少好东西，拿干净后，举枪向四周墙壁射击。当其中三面墙被打倒后，下一个战区便展现在你眼前。这可能是迄今为止你所遇到的最凶险的场面：在对面曲折错落的斜坡上，竟然放着七架怪物制造机。无数怪物站在上面举枪朝你射击。你起用法宝“飓风炸弹”。顷刻之间，它的弹片把所有怪物都送上了西天。利用怪物制造机生产新敌人前的空隙，你必须尽可能多的摧毁它们，对付怪物制造机最迅速有效的办法就是扔手雷。由于敌人太多，你还是损失了不少体力。放出假人，引开敌人一部分火力，从斜坡上方右边的出口冲了出去，通过一段隧道，你来到个非常有趣的地方。这里边的房子都涂着非常鲜艳的颜色，不像一路之上其它地方那样昏暗，就连地面上都画着甲虫一样的花纹。正当你看得发楞的时候，敌人已经开始向你射击。你一面还击，一面跳到墙壁上的平台上收集各种装备（地上有个体力提升物）。忽然一面墙上的三个窗口引起了你的注意，其中两边的窗口里都是补给品（右边的窗口需要从中间向下蹦，再打开滑翔伞才可以到达），中间的窗口可以通向小屋屋顶。上了屋顶，你发现刚才上不去的平台已然在你脚下，于是张开滑翔伞飞了过去，哈哈！是强力子弹。返回屋顶，用狙击

炮消灭对面的两个怪物之后，你又从屋顶翘起的飞檐上向那里飞去。这里也有个飞檐斜对着远处的一个黄色平台，虽然距离较远，但你还是决定飞一下试试看，好险！你的手总算在最后一瞬间抓住了平台的边缘，上面正有颗"白狗保险"等着你的到来。返回第二个飞檐，沿着平台的另侧走向出口。走出隧道，来到一个向下的大斜坡，突然一枚炮弹从天而降，原来在出口的上方有一门巨炮正隆隆施威。你赶紧向前跑去，行进间消灭不少喽罗，斜坡的尽头是一个排风口，到上面的平台去吃补给品，而你更想得到的是巨炮上方的“大汽锤”(THUMPER)。在点射飞毯上的怪物成功后，纵身跳了上去。飞毯带着你得到了不少的好东西，最后又把你送回原处。此处的出口就在斜坡尽头的左上方。你一口气跑到一扇玻璃窗的前面，窗外面就像是个监狱放风的地方，四周都是高大的围墙，小小的窗户上也竖着铁栏，中间围着块场地，林立着许多石笋。你将窗户打碎，把刚刚到手的“大汽锤”投下去，顷刻之间就干掉了很多敌人，而后跳下去，把残余的敌人消灭干净。此处的出口似乎是左边的一扇大门，但一直紧紧地关着，突然看到右边墙上有个没有铁栏的窗户，于是你想方设法钻了进去，将里边罗盘一样的东西打得粉碎。当你从窗子蹦出来的时候，发现大门已经开了一道缝。你的脚步又被一幢奇怪的建筑挡住，你很快便发现了门道：建筑左右两侧的挡扳看来不太对劲。一阵扫射之后，它们都被你打碎，建筑物里面的暗门暴露出来，将它打穿之后，你终于可以继续前进了。沿着里面的通道一直向前跑，路上你又得到了不少补给，最终又被一扇玻璃窗挡住去路，此时，一个驾着飞毯的怪物过来找麻烦，干掉它后，跳上飞毯。你有种预感，敌人的BOSS就在附近。在隧道尽头你看见个大转盘，它一边旋转，一边从上面的四个红球里发射炮弹。圆盘下面有两个狗洞，不断有机械狗从里面涌出来，看来此刻便是决战。于是你一鼓作气把身上的零零碎碎都扔了出去—飓风炸弹、假人、手雷……圆盘的旋转会有间歇，利用这个功夫，你对着上面的红球点射，当四个红球都被消灭后，里面的独眼怪物也跟着爆炸了！

第四关

你降落在座冰山的峰顶，下面是万丈深渊，四周看看，没有别的通路可走，只好硬着跳下去。砸破冰层之后，你落在了个昏暗的大山洞中，落地同时，四面八方的子弹已呼啸射过来。你拼命冲上右边的高台，干掉上面的大个儿，得到了强力子弹。这下轻松多了，余下的敌人一眨眼功夫也都被你轰上了天。中间的高台上放着一个和滑雪板类似的东西，跳上去，向前滑去。滑板带着你冲

出了山洞，眼前出现一段山谷间的隧道。你左右摆动着身体，一边避闪障碍，一边向扑过来的敌人射击。个别地方还有栏杆挡路，你看准时机，纵身从上面蹦了过去。最后一个飞越后，你落在了一片开阔的雪地上。雪地上到处是敌人的炮塔和岗楼，经验告诉你一定要借助轰炸机的威力才能把危险降到最低。于是对准眼前的控制台扫射，爆炸之后，一架轰炸机从天而降。狂轰滥炸完毕，重新回到地面，拾起四周的武器，向降落位置右前方的小屋跑去。这里集结着很多敌人，看来出口必在附近。你一边和怪物周旋，一边轰开了小屋的门，里面又冒出几个"高档"的敌人。不过此刻你已看清门后是一条幽深的隧道，那定是通往下一个出口的路。不要恋战，跟它们比比速度，转身向后跑去，怪物们岂肯罢休，蜂拥着跟在后面。兜了个大圈子之后，你重新回到隧道口，果然一个把门的也没有了，于是轻轻松松地跑了进去。踏上滑雪板，你一边拾起路上的骨头，一边向敌人扫射，当接近出口的时候，一架飞船从头顶掠过，你看见下面悬挂着一颗威力巨大的飓风弹，于是纵身一跃将它摘了下来。落地之后，眼前有一硕大的潜水艇，它被牢牢地冻在冰海之中。此时敌人也发现了你，正成群结队地扑过来，其中还有三只专门喜欢撞人的那种怪物。立刻展开运动战，一边扫射，一边将四周箱子中隐藏着的强力武器收入囊中。干掉躲在潜艇尾巴下的敌人。一辆坦克在身后出现了，你赶紧躲往一边，等了一会儿才发觉这辆车从炮筒打出的不是炮弹，而是怪物，于是从容地进入狙击模式，几发火箭弹将它消灭，收拾掉敌人的残部，从地上捡起原子弹，轰开潜水艇后面的舱门，走了进去。里面的怪物倒是很会挑选有利地形，它在一架鼓风机的"衬托"下，高高地悬在空中。居高临下，打得你根本抬不起头来。你勉强还了几枪，但子弹打在敌人的保护罩上一点作用也没有。再用火箭弹试试，效果还是一样，这可怎么办？正踌躇之际，你忽然发现保护罩下面似乎留了个风口，于是试着往鼓风机上扔了一枚手雷。手雷被风一吹，钻进了敌人的保护罩内，"轰"，爆炸的冲击波让敌人的身体剧烈摇晃，看来这招果然奏效，于是你接二连三地把手雷扔过去，敌人终于支持不住，回了老家。你借助鼓风机的动力，飞进了上面的通道。新的战区环绕在潜艇出口的四周，你先把四角的四台怪物制造机消灭了，剩下几个势单力孤的散兵就好料理了。远处仍然不断有炮弹打过来，定睛一看，原来对面又是个和刚才一样的家伙，高高悬在空中，向你疯狂打射，不过这回对付它已不是什么难事了。利用鼓风机进到上面的隧道口，踏上滑雪板，同刚才一样，收集沿路的骨头，遇到岔路时向右拐，在临近出口的地方拾到了强力

子弹。注意头上掠过的飞船，上面又是颗飓风弹。眼前又是一片开阔地，按照惯例，这种地方发生的战斗会最激烈。果然，脚刚落地，无数敌人就包围上来，身后的制高点上还有一架火力强劲的飞船在隆隆地喷射着火舌。你赶紧使用法宝一飓风弹迎敌。一阵狂风大作后，四周就只剩下些碎片了。你拾起散落满地的手雷、飞弹，可惜唯独缺了强力子弹。幸好可以借助一旁的鼓风机飞上一根巨柱的顶端，在那里终于找到了强力子弹！不远处又有敌人扑过来，对面的屋里还藏着一台怪物制造机，于是一个箭步冲了进去。本战区的 BOSS 竟然也“住”在这间屋里，它同潜艇里的家伙一样，高高地挂在空中。只不过它射出来的不是寻常的子弹，而是威力大了数倍的大火球。你一边将怪物制造机打爆，一边吃力地避开敌人排山倒海般的进攻。终于，在挤碎的箱子中，你发现了一个假人，于是赶紧把它放出去。怪物的火球果然被引到了一边，你利用这机会不断地向怪物身下的鼓风机扔手雷。经过一番苦战，这个自作聪明的家伙终于被送上了天。

第五关

白狗在执行任务的时候，不幸被敌人击中。追寻它的痕迹，你降落在第五战区。刚刚冲上眼前的斜坡，雨点般的子弹便招呼过来。四下里都是敌人，天上还悬着架敌人的飞船，它的 6 个炮塔不停地射出威力巨大的蓝色激光弹，看来硬拼没戏。你退下了斜坡，靠在右边的石壁上，仔细观察敌人的动向，结果发现飞船总是在转上一圈后，悬停在空中一个固定的地方。你现在的位置恰好是它射击的盲区，而你却可以打到它。于是镇定自若地进入狙击模式，一枪一个，轻轻松松地将 6 个炮塔都端掉了，飞船顷刻间炸得粉碎。此时下面只剩了一些喽罗，于是你大步冲入敌群，一阵扫射后，战场安静下来。你四处搜索，在右边的一个平台上找到了个假人。空中又有串子弹射下来，你急忙闪身躲过，原来是一架敌机吊着两只怪物又冲了上来。你举枪将它们消灭，跟着拾起一颗原子弹，轰开左边的原子门，通向新战场的路出现在你眼前。扫射！还是扫射！但你并没有把首要攻击目标定为地面上的喽罗和瘪三，而是跃上一个斜坡，同一个控制制高点的敌人展开了“对话”。你“对话”的方式是在斜坡只作短暂停留，放上几枪，只要对方开火，就立即跳下来，如此反复，那家伙就剩了挨打的份儿，没过多少功夫便一命呜呼了。而后你纵身跃上它站的那个平台，得到了强力子弹，继续向对面的飞机扫射，这架飞机不仅样子不同寻常，武器威力也大得出奇，它发出成堆的巨大光球，铺天盖地的砸过来，让人难以招架。你赶紧

放出假人，引走它的火力，随即端起机枪，将它轰了个粉碎。在远处高台上还有个怪物不停地向你扫射，你举枪击中了它旁边的“敌敌畏”瓶，那小子也变成了一堆碎片。收拾完地面上的“残渣”后，你忽然发觉自己打了半天竟没找到出口位置，于是开始四处搜索。当你来到战区右前方时，发现站在有黄色标记的地面上时，眼前的绿色屏风就会开启，但一离开它又会落下，这可如何是好？忽然你想到了刚才那辆叉车，或许它可以帮帮你的忙。你用机枪一路将叉车推了过来，让它停在“黄地”上，然后大摇大摆地向屏风后面走了过去。冲上眼前的斜坡，免不了又是一番打打杀杀。在远处一个操作间里，有个没有五官的怪物似乎正忙着什么，不过肯定是在研究有害于地球的东西。想到这里，你立即进入狙击模式，对准它开火。怪物被子弹击中后，立即启动了请求火力支援的按钮，顷刻之间，一只巨大的飞船出现在你的头顶，它下面悬着六个炮塔，同时向你开火，因为距离很近，所以这次你没有使用狙击模式，而是边跑边直接向目标扫射。这招果然对路，敌人炮火虽猛，但速度远不如你的机关枪，很快几个炮塔都被你打哑了，飞船中只剩下位孤零零的飞行员，你跑到飞船的斜前方，一枪将它也料理掉了。飞船一边爆炸一边从空中坠落下来，战区右边的墙被残骸撞出了个大缺口。赶来支援的敌人从那里蜂拥而入，但你身上的手雷也不是吃素的，经过一番拼杀，你从缺口进入了通往下一个战区的走廊。走廊左边有个假人，将它拾起，新的战场是在一个环形玻璃台上，几个怪物正在上面手舞足蹈，圆环的中间放着个地球模型。你一阵扫射将几个家伙轰得踪影全无，而后将地球模型打爆，环岛中间现出一个洞口，你毫不犹豫地跳了进去。下面的敌人都是那种没有五官的怪物，它们个头虽大，攻击力却没什么过人之处。最后一个家伙眼见不是对手，偷偷打开屋子中间的秘道跳了进去，你也跟了下去。还没跑出隧道，一派很惬意的场面映入你的眼帘：两个怪物在阳光下悠闲地打着盹，只有一个傻乎乎的警卫在哨所前的空地上转来转去，你可不愿意让警卫吵醒两只“睡怪”的好梦，轻轻一个点射，干掉那个立着的家伙，接下来当然就该轮到那两个懒虫了。让它们安息后，你仔细观察了地形：原子门就在对面的山壁上，看来必须想办法上去。你先向隧道出口左前方大门跑去，在里面拾到了手雷和原子弹，然后转身出来，向着出口右前方的大门跑去，干掉里面的敌人，登上一条斜度很大的坡道，来到哨所的屋顶，上面有三台怪物制造机，你逐一将它们消灭。借助隧道出口上方的平台，来个“点水式”，跃到了左边哨所的屋顶。这里正有两个“戴草帽”的敌人等着你的到来，没什么可多说

的，干掉它们。你发现它们守护的是个绿色的天井，想必下面就是通往出口的路。天井之下还站着个“戴草帽”的怪物，它的战斗力实在太强，你可不想再硬拼一次，于是进入狙击模式，居高临下，对准它的脑袋放了一冷枪。偷袭得手后，你跳下天井，沿着一条铺满糖块的路径直来到原子门旁边的一个出口。干掉“草帽”之后，踏着一条狭窄的玻璃板路来到原子门前，抛出原子弹炸开了通道。转眼间，你来到了一道起伏的山谷前，山谷中每个低洼处都装着一台怪物制造机，幸而在山谷前你捡到强力子弹。一直冲到谷底，拾起道旁的原子弹向左上方的原子门扔过去，同时放出一个假人，引开敌人的火力。那个站在门旁的“草帽”真是可怜，他根本没意识到即将发生的危险，还一股脑地把子弹往假人的身上招呼。你顺手补上几枪。“轰”，随着核弹的冲击波，敌人们都飞上了天。新的战区中又多了几辆叉车，想来必有什么独特的用处。你一边与敌人周旋，一边观察这里的地形，等把前仆后继的几批怪物都收拾干净，这里的地势也大致摸清了。你将一辆叉车推到右边一个斜坡的前面，借助它跳了上去，接着又跃到对面的一个平台上面。再向前是一道悬空的玻璃走廊，小心地跳上去，向着一侧有一座平台的方向走去。前面本已很窄的走廊中间居然还竖着一道障碍，看看距离已经不算太远，索性直接蹦到左边的平台上，从平台上斜坡的最高点终于跳到了上方的环岛。你沿着环岛跑了几圈，发现在“登陆”点的对面可以通过一块浮板继续上行，但浮板太高，必须借助东西才能登上去。正在这时，一辆叉车沿着环岛向你撞来，你连忙打掉了上面的控制装置。这回正好，你用机枪将叉车推到浮板前边，一提一纵跃了上去。浮板前方又是一块浮板，最终你打开滑翔伞飞进了对面的出口。眼前是一段很长很长的坡道，远处从左至右有三座高度依次递增的“烟囱”，上面喷射出的气流托着三艘炮艇，进入狙击模式，对准中间的一个烟囱上方射出枚“MORTAR”飞弹，它被气流推着，送进了敌人的炮艇，一声巨响过后，炮艇不见了。这时，其余两艘炮艇发现了你，再想如法炮制是来不及了，于是你沿着斜坡飞跑下去，先去对付地面上的敌群。一番惊心动魄的搏杀之后，就剩下空中的两个火力点了。你闪身躲进斜坡下面的空隙，此时敌人的炮弹刚巧只能打在上面的斜坡上，而你却恰好有个很小的角度来瞄准它的脑袋，这下简单了，两艘炮艇只用了你两颗子弹。敌人已经被肃清，但出口在哪里呢？你找了半天，终于在右边“烟囱”上方的空中发现一扇旋门。但右边的烟囱太低，即便有上升气流也不可能达到那个高度。你又转头向左边的“烟囱”望去，它的高度虽然够，但距离又太远了……最后，

你作出了最大胆的想象：从斜坡顶端起飞，滑向最右边的“烟囱”，借助它顶部的上升气流再滑向中间的一根，并用同样方法到达最左边烟囱的上方，利用风力尽量升到最高点，最后转身向右边半空中的旋转门飞去……当你双脚落入门中的时候，真有些不敢相信这是真的。在一段隧道的尽头，一个巨大无比的怪物阻住了去路，它那张脸让人太熟悉了，就和画在每道旋门上的头像一模一样。看来它定是外星人的终极 BOSS 了！不过此刻它似乎无心恋战，打了几下转身就跑，你也跟在后面跑进了下一个战区。这里的结构很独特；中间是座圆形平台，上面立着一尊石塔。平台四周只有非常狭窄的夹道。你纵身跃下，脚刚一落地，就听见一阵“隆隆”声，接着一个巨大的石球向你压来。你闪身避过，并对准石球开火。石球爆炸后，眼前出现一条通向平台上方的路。你登上平台，发现白狗就吊在石塔上方的空中，与此同时远处一艘巨大的飞船正徐徐驶来。飞船缓慢地在空中绕着圈子，但它每次都会在固定的地方停下来向你开火。你放出假人牵制住它的火力，然后进入狙击模式将它的 6 个炮塔逐个打掉。飞船爆炸后，又有无数的怪物冲上平台，然而结果它们对你已不是什么难事。正当你定下神来思考如何搭救白狗的时候，刚才那个 BOSS 突然不知从什么地方窜了出来，夹起白狗，掀开石塔的盖子跳了进去……

第六关

你追到一个四面都是玻璃墙的地方，一时找不到出口，发现旁边又有一个假人，于是过去拾了起来。与此同时，墙的一角炸开一个缺口，一队怪物冲了过来，为首的是三个悬在半空中放激光弹的家伙。你不敢怠慢，立即放出假人，对准它们一阵扫射。清除所有敌人之后，从缺口跑了出去，沿着天桥向上跑，原本担心会失足摔下去，后来发现通道两侧看上去虽然没遮没拦，但实际上有一层物质膜挡着，这下可以放心大胆地前进了！穿过一条很长的隧道后，你降落在一个石柱林立的屋子里。那个 BOSS 正悠闲的带着一群机械狗散步。你的出现并没有影响它的雅兴，它放出恶犬向你扑来，自已仍自鸣得意地转着圈。你拾起地上的火箭弹，借着机械狗还没近身的当儿，进入狙击模式结果了几条恶犬。剩下的几条狗就得费些功夫了。好在屋子大，那个 BOSS 也不插手，你东躲西藏，边打边跑，终于将它们统统消灭了。那个 BOSS 根本不管自已宠物的死活，继续转来转去，你追在后面放了几枪，他掀开地上的一个秘道口跳了进去。等你追出隧道口的时候，BOSS 已经率领无数怪物守在那里，它们控制着制高点，居高临下打得你毫无还手之力。你躲闪着跃上了左边墙上最低的那个平

台，拾起上面的强力子弹，继续沿着顺时针方向一级级的跳向高处，一边跑一边对准BOSS开火，因为路上得了不少强武器，又占据了有利地势，所以你现在已是无所畏惧了。一番激战后，BOSS看看手下的喽罗被干掉大半，便转身逃跑了。眼睁睁地看着他又一次从眼皮底下溜走，真让人窝火。好在眼前出现了几个平台，你连忙跳上去，顺着敌人逃跑的方向追去。当你到达另一战区的时候，BOSS正站在一座摩天高台上指挥三军正对你开战，大批怪物从天而降，朝你扑来。好在往下掉的还有很多强力武器，所以敌人固然不少，但你的攻势也并不落下风。擒贼先擒王的道理你从小就知道，所以只要有机会你就用火箭弹轰击BOSS，虽然他是个铜头铁臂的家伙，但想来炮弹打在身上终究不会像搔痒一样舒服，BOSS又提前“退场”了。他临走时震倒了对面的一根石柱，你正好沿着它上到高台的顶端。干掉最后两个怪物之后，你跳进了面前的洞口。这回比较特别，你还飞在半空中就看见BOSS正站在一片开阔地中间虎视眈眈地瞪着你，同时也发现白狗正被四根绳子吊在空中，而每根绳子都连着一个原子开关。直觉告诉你：决战的时刻到了。你降落在一个摆着一台怪模怪样机器的台子上，这里正好可以看见BOSS的脸。他倒挺沉着，一声不吭，没有主动发起攻击。你试着向它放了几枪，结果发现似乎无论什么样的子弹也无法真正伤到这个头目。这可怎么办？还是先研究一下眼前的这台机器，看看它能不能帮上什么忙。几番试探后，你发觉机器左边的长方盒子是一个开关，只要人站上去，那台怪机器就会放出条海豹。你向前拾起一条海豹，转身朝BOSS扔过去，这家伙果然迫不及待地拎起来就扔进了嘴里。你又重复了几次刚才的过程，趁BOSS弯腰的瞬间跑过去拾起了它身后的原子弹。借助地上的鼓风机，你登上了第一个原子开关前的平台，抬手炸掉了开关。返回地面后，你如法炮制，得到了第二枚原子弹，正准备炸掉第二个开关时，忽然发现下面的鼓风机没有打开，你尝试了各种方法都无法登上第二个平台，于是索性先去对付后两个开关。你猜如何？当第四个原子开关被炸开后，缚在白狗身上的绳索竟然完全脱落了，原来第二道开关只是虚张声势而已。白狗矫健地跃上平台，一头钻入“海豹”机。片刻之后，原来冒出海豹的地方竟出现了一条“海狗”。你知它心意，于是上前抓起“海狗”朝怪物扔了过去。BOSS真是贪吃到了极点，看也不看就又抓起来塞进了嘴里。BOSS的肚子被炸上了天！一切终于结束了……

死亡地带

Hard Line ★

故事背景

人类渴望和平，但却总是与战争不期而遇，1998 年，底特律。

邪教 The Sectoids 的出现，让整个城市笼上了战争的阴云。为了生存、为了正义，人们只能选择战斗。但是，已经晚了，The Sectoids 控制了人们的思想，它们能够把一个温厚宁静的人转眼变成一个杀人如草芥的狂徒。一排排的楼房被夷为平地，数不清的人被屠戮，杀害。难道正义就这样败给邪恶了吗？难道你们的文明就这样被摧毁吗？难道就没有人能制止和消灭它们吗？难道……

这一切的疑问都将由你来解决。作为唯一令 The Sectoids 恐惧的人，你——飞行员兼雇佣兵 TED，将代表正义的人们出战。记住，通向胜利的道路是艰苦而危险的，但是，你们一定要坚信，正义必将战胜邪恶。

游戏攻略

第一章　呼救

你平静的生活是在那一刻被打破的。当时，你正在吃午餐，突然传来了一个女兵的呼救。“我们在北部的工业仓库，Sectoids 正在袭击这里。快来！我们支持不了多久了”。你来不及多想，立即驾机前往，可到指定地点却发现根本无人接应，一定出事了！

进仓库右转，发现一具尸体。不出意料，果然是刚才呼救的女兵。还未及整理她的遗体，你就听到了门外有敌人的骚动。你连忙从她身上拿出一支手枪，走到门口。一阵枪战过后，敌人全都倒下了，在他们的尸身上可以找到了一把钥匙和一个弹匣。一道门挡住了去路。你掏出刚捡的钥匙，打开门，原来这里正在召开 Sectoids 大会。“我们的第三帝国不允许懦夫的存在，DECK 唤醒了我们，使我们拥有毁灭一切的强大力量！我们将重建法律和秩序，而我们也必须为此勇敢地牺牲！THE DECK LIVES！”这一群疯子，你心中暗骂，但显然这

里不是久留之地，应该赶快离开才好！可是敌人却发现了你，不由分说，战斗打响了！

但敌人显然并不是你的对手，你尽快将自己的子弹和愤怒发泄在敌人的身上。只可惜，这些敌人只是一些小卒罢了！一具榴弹发射器又装备在你的身上，走出仓库，发现一群 Sectoids 正站在你的直升机前。刚刚发言的那个头目正与什么人通话。“是，遵命。”他点点头，旁边一个家伙扬手抛出一颗手雷。完了，你的直升飞机完了，没有选择，只有以牙还牙，你还有枪炮可用！敌人再一次被你击溃了。你长长地出了一口气，正在想下边该做什么，突然，你被人打昏了过去。

大约黄昏时分，你醒了过来，他们押着你去见他们的头儿——MORGAN，MORGAN 命令你坐下。你猛然夺下押你那小子的枪指着 MORGAN，“听着，肥猪！！我叫 TED，是个飞行员，什么时候想坐就坐！”你的强硬态度，使他们不敢再坚持侮辱的口吻，于是，你们开始互相了解。原来他们是自发组织起来反抗 Sectoids 的，他们很想拉你入伙。你可以趁机提出，要个地方先睡一觉。一个叫 LARS 的人带你去你的房间，并与你交谈，“那些家伙的头脑其实已不复存在了，他们盲目崇拜着一个由钢铁制成的神灵，DECK 和 YSSEL 一直操纵着他们的灵魂。”“那你们无法杀死 YSSEL 吗？”“我们从未放弃。明天见！希望你能加入我们的行列。”你突然觉得，这个 LARS 的话比 MORGAN 的话更有说服力，你开始认真地考虑这件事的前前后后，不过，不久，你就沉入了梦乡。

第二章　密码

枪声把你从梦中惊醒，挎上昨晚 LARS 送的来福枪，一群 Sectoids 冲了进来。你毫不犹豫地干掉了他们。出门发现路已堵死，只好左转，通过一条危险的通道，拾到两个磁力炸弹。回过头炸开通道，再得一个防毒面具。看了看四周，左右各有一间房。进左边一看，原来正是那间审讯室。四处找找，在桌上发现一张写有与义军联络密码的便条。再翻翻抽屉，又找到一张磁卡和一支手电，一并收下。退出再进另一房，出口却被堵死。炸弹可以派上用场了。往前是一个叉路，右边有道密码门打不开，只有进左门，这里有毒气，不过幸好还有防毒面具。敌人竟然这会儿来打，正是怒火燃烧中着的你，不客气地消灭了它们。然后再找，终于找到一个步话机，联络上了义军。问来了开锁密码：4411A。

打开了门，里面一片漆黑，你想到了刚才的手电筒，可惜手电的光也太弱

了。这还好说，最不能容忍的是，此时竟有人放冷枪。你匆忙之间也不知敌人在什么地方，只有拼命扣动扳机，说不定就打中了敌人呢，至少让他不能太自在，就在这时，身后响起一个女人的声音："放下枪"。

你也说不清为什么，总之你觉得从声音判断，她一定是个很可爱的女人。于是也说不清究竟存着几分戒备，几分亲近，总之你们弄清楚了原来是自己人，热烈地谈话伴随你们走出了地道，但快乐总是要有代价的，更何况在敌人环伺的情况下，快乐太容易让人失去警惕。你们很轻易地又被抓住了。

第三章　秃头

你被关在一间单人牢房中，突然看见一个秃头带着几个家伙把 MORGAN 押了过来。你不清楚发生了什么，不过你要相信，你现在恐怕也不可能弄清楚。不过，有一句话你可以听得很清楚，那是秃头说："明天将是你的死期!"。

你不甘心就这么死去，一瞬间你想到了许多，世上有那么多可以留恋的幸福，你怎能抛下？世上还有那么多待拯救的人民，你怎能离开？还有刚才见到的姑娘，你难道不想再见到她？一股强烈的求生欲望从你的胸中涌出，突然你发现，自己竟然有超人的本事。你轻而易举地冲出了牢房。

向前走，不久被大铁门挡住去路。在开关上按了半天发觉没用，转回另一间房。竟然又是密码锁，怎么办，你没有任何密码，也不知道去哪里弄到密码。好在天无绝人之路，当你再次运起你的超人神力，门竟开了。没想到里面竟然这么复杂，你一定要耐心，谨慎，很快你就能找到渴望已久的武器包。但怎么没有出路呢？幸好你运气不错，一枪打在了油桶上，不想却炸出一条通道来。走了过去。"哗……"一阵热烈的掌声，难道是舞台!

径直向前，见地上有一个箱子，发觉上着锁。这可该怎么办？只好去找了，突然身后来了一个 Sectoid,，大家又是一阵乱枪，天昏地暗之后万里晴空，战斗没什么好讲，只是这个亲爱的 Sectoid 竟带来了一把钥匙和一个强光发生器。转身开箱，得到一张写着密码的纸条。这个密码有什么用？难道又会有密码锁吗？哦，且慢，前面的密码锁还没有开呢！也许会别有洞天吧！返回大铁门前，照着密码一按，果然打开了门。

第四章　凯特

进门左转，只觉得那个飞爪可能有些用场，带上。退出再进右边的门，杀过长廊，来到尽头，发现没路了，听见有人说话。原来是在上层，看，飞爪果

然用上了。

爬到上层，顺着说话声寻去，原来是刚才那个秃头正在举行一个可怕的仪式。天啊！竟然……这时，那个让你一见面就没曾忘掉的女子又出现了。佳人相助你更是勇猛如下山猛虎，在敌人中来回冲杀，只恨来不及摆几个更酷的造型。

战斗终于又结束了，一切突然变得平静而安详。你知道她叫KATE，你们一起去到义军的基地，在一间小酒吧里，你们相对而笑，战斗的血腥与紧张都被抛在了远方，仿佛那一切从未没有发生过，或者只是一场梦……

梦、梦，你竟然又在梦中被惊醒了，是可忍，孰不可忍。LARS也被惊醒了，又是Sectoids！看来战斗还远远没有结束。说不清是愤怒还是使命感的缘故，你又一次成功运用了超人的本领，LARS自然十分惊讶。但你没有来得及解释，敌人就在身边（分明太不义气，连给女朋友炫耀一下本事的机会都不给），所以更不要忍受，痛下杀手。决不饶恕！

敌人很快被扫荡干净了，但LARS呢？难道？他不会有意外吧？打起精神，因为你坚信她还活着，找到一双金属鞋，正可以用来趟过流满腐蚀液的小巷。

幸而有不停的战斗，可以让你忘却心中的烦恼。你又发现了一个奇怪的敌人，两支威力强大的枪管。正好拿它调剂一下神经，开战吧！没想到，倒是它先下了手。而且，你发现自己的所有本领对于它来说都毫无用处。难道只有等死的份？索性，临渊羡鱼不如退而结网，用超能力将你与它之间的门关上。苦思冥想，原来需要一支AM45机枪，根据经验，它就应该在这附近。找吧！果然在门右边看到有开关，再次运用超能力，进去一看，果不出所料。拿它来对付那双枪管，药到病除！

敌人杀完了，路也走到了尽头，继续留在这地方也没有必要了。可唯一看来像出口的地方却燃烧起来。想灭火，那就再找东西吧，通常总会找到的，你暗自安慰自己，不过，只找到J. O. E三个金属字母，总该有点儿用吧。巡视了一遍房间，发现墙上正好有三个空可以……感谢上帝，终于能灭"火"了。走出酒吧，"轰……"，大爆炸！真爽！

利用车身做障碍物与Sectoids一场大战后，你终于倒在大雨中……恶梦一个接着一个。你惊醒了，想到KATE和LARS，你强打起精神，回到被战火摧残得满目疮痍的酒吧。

第五章　莱斯

果然有孩子还活着！不过他们对你的到来也表现出了惊诧，最后一个男孩上前来与你交谈。他不是个普通的男孩子，因为与他接触时，你会有一种异样的感觉。他给了你一个护身符，并说："想了解自己吗？那么好好回忆一下过去吧！"过去？你难道还有过去？不过，似乎确实有，那好像是在芝加哥。正在这时，LARS 和 KATE 回来了，终于会师了。他们为了帮助你早日炼就对付 Sectoid 的超级武器，三人来到了你的梦中之地芝加哥。

一位电脑高手？KODO 博士，他将为你解开身体之谜。躺进检测机……那是什么？你突然看到 LARS 竟将 KATE 押上了敌人的直升机。

不知过了多久，你终于醒了过来，看到 KATE 你顿时觉得生命有了依靠，你发现在无休无止的厮杀中，你已在心中渐渐地把她看作是最亲爱的人，也许你会与她有美好的明天。

当晚，KODO 把检测结果告诉了你，在你的头脑中居然储存着超过两百万 IOD 人员的资料！你们应该去 IOD 中心查个究竟了。

来到这幢大楼前，已是深夜，大门紧锁。可在你的超能力面前，它太软弱了。进入前，你们各明其责：KODO 负责警戒，LARS 和 KATE 一起行动，你则直入 IOD 心脏，来到大楼的中心，进左门拿到一把钥匙，再进中门又得一把，就靠它们开密码锁了，可这一次却不行了，原来是要指纹启动。先退回右门。你把两把钥匙分别插进两个锁眼，果然大功告成！屋子中央有几台电脑，其中一台上面有一个掌印。会不会就是这个指纹？那怎么把它给"弄"下来呢？答案就在附近，你定睛一看，原来有胶布，那么一贴，不就……

有了指纹，进档案室就简单了，你正在查档案时，耳朵里传来阵枪声，然后很快就停止了，并传来一个熟悉声音发出的痛苦呻吟。一定是 Sectoid 也潜进了这幢大楼。刚才的声音应该是 LARS，那么 KATE……你来不及细看刚找到的档案了，急忙原路返回。刚赶到那台印有指纹的电脑前，耳机里转来 KODO 的警告，不过话没说完就中断了。又出事了，乘电梯下到底层，这帮可恶的 Sectoids，算他们倒霉。来到大厅门口，KODO 已倒在血泊中，手里一个纸团上写着："下一个遇难的将是……"。看到战友倒在自己面前，你已经出离愤怒与悲伤了，但你已没有时间去为 KODO 处理后事了，只有跳出大楼。又是 Sectoids，为什么他们如此残忍？在无边的厮杀中，你忽然又看到了梦中的那一幕，只是这一次却是分明的真实—LARS 把 KATE 押上了直升机。LARS 一定被 Sec-

toids控制了思想！你想冲上去，但理智告诉你，应该忍耐，等待机会！

按照在档案中心找到的地址，你驱车来到一个仓库前，大门上写着“NO Enter”，但你怎么会顾这些，再一次运起神力，毫不费力地进去，又是一台电脑，通过它，你了解了自己的过去，但你的心情没有因此而畅快，也许是这段历史太不能让你接受了吧！

走出仓库，竟然遇到LARS，他在劝你投降，敌人的确是犯了个错误，他们低估了你的能力，你又使用超能力，把LARS从敌人的魔力中解救出来。恢复清醒的LARS与你并肩作战，敌人很快就不堪一击，现在只剩下那个对LARS施以魔咒的MORGAN了，LARS要自己与他决一死战，方解心头之恨。但不幸的是，垂死的MORGAN也杀死了LARS。

又一个战友倒下了，你越来越清楚地意识到自己肩上的责任。你发誓要捣毁Sectoids的恶巢，替所有的战友和在战争中死去的人们报仇。

第六章　结局

按着LARS临死前的指点，你又驾起直升机冲向了Sectoid的老巢。这是意志的较量，这也是勇气的较量。你将所有的悲痛与愤慨发泄在了战斗中，敌人一排排地倒下，但敌人的头头始终没有出现。

一架直升机出现在你的视野中，一定是它！你冲上去，紧随其后，终于直升机被击落了，但你也被击落了，于是那个头头YSSEL终于面对面地与你站在了一起，正是这样的较量才能够解恨。但敌人已经没有多少反击的能力了。一声枪响中，你仿佛看到了那发生过的战争，又似乎看到了从前那宁静的时光。

这宁静的时光让你不能不想起KATE，打开牢门，救出KATE。你的喜悦溢于言表。

但又有一个电脑出现了，它告诉了你更可怕的消息：Sectoid所崇拜的神还活着，它就是DECK，也正是你童年不幸同遭车祸的弟弟MARK。

义无反顾，你投入了新的战斗，沿着地铁，你向这罪恶与战争的根源冲去。一路上，你冲破了重重障碍，终于来到了昔日的弟弟，今日的魔头MARK面前，一切的情感只有你自己能够体味，一切的经历又在告诉你什么，终于，你举起了枪。既然MARK已失去了人类最后的良知。

“一切终于结束了！”你想着，走出阴暗的街区，外面已没有战争，没有杀戮，阳光是如此明媚，风儿是如此轻柔。虽然残垣断壁，到处都是，但毕竟人们已迎来了和平。不久，人们又将恢复宁静而幸福的生活。你庆幸自己为人们

做出了自己的贡献，你也庆幸自己活了下来。而且 KATE 已在向你走来！

游戏虫手记

战争与和平、现实与梦境、真诚与背叛、爱情与死亡、理智与冲动、公理与亲情，一系列的矛盾冲突串起了一个生动感人而又合情合理的故事。

在为过关庆幸之余，顿觉整个游戏如言犹在耳，玩味再三仍感觉余韵无穷。本游戏从难度和长度都挺可怕，不过由于情节的引人入胜，还有画面，音响等方面的出色效果，定会使众玩家不惜挑灯夜战，非通关而不能言快。

先进战术战斗机（ATF 黄金版）

Advanced Tactical Fighters ★

先进战术战斗机《ATF 黄金版》，是著名的 EA 公司继《USNF》(傲气雄鹰) 后，与国际著名的军事资料刊物——《简氏年鉴》合作推出的一款更加优秀的超豪华大型空战游戏。一方面包括了《简氏年鉴》的大量兵器资料，包括各国的军舰、飞机、坦克、装甲车辆、导弹的型号、性能、生产厂家、实物照片、3D 模型等等。对于世人觉得神密莫测的 B－2、F－117 隐型轰炸机、F－22 隐型战斗机、X－29、X－31，以及处于计算机辅佐设计阶段的 X－32 更是绝密资料大曝光，各种数据、照片应有尽有。另一方面采用《USNF》的 3D 图形引擎，并在以下几方面有很大的发展：

增加了网络游戏功能：可用串行通讯口、调制解调器以及 Novell 网进行对战游戏。在 Novell 网上允许 10 组（每组最多 8 人）玩家同时上网游戏，不过 16 人以上时要采用 100BYTE 的高速 Novell 网。

增强了可视化游戏设计功能：在《USNF》中的专门任务部分初露锋芒的可视化游戏设计，在《ATF 黄金版》中已经十分成熟。玩家可不画一张图、不写一段代码而仅用《ATF 黄金版》提供的 3D 游

戏设计资源，便可设计出非常精采，可能你自己都不敢相信的游戏。

玩家在游戏中可以驾驶14种飞机。AC—130大力神式运输机、B－2轰炸机、F/ A—18D大黄蜂式战斗攻击机、F—14雄猫式战斗机、F—22隐形战斗机、Su—33海侧卫式战斗机、Yak－141垂直起落战斗机、以及虚构的X—29、X－31、X－32战斗机等，执行各项远程奔袭、空中拦截、反舰攻击、低空轰炸等任务。除了玩家可驾驶的机种外，游戏中会出现另外90种不同的军用飞机：有中国的J－7、Q－5、Su－27MK；法制幻影F－1、F－2000战斗机；俄制Ka—50、Mi—24，美制SH—60反潜直升机；俄制Tu—95、Tu—160，美制B—52远程轰炸机；俄制Mig—27、Su—24、Su—34；美制A—6E、A—10、F/A—18C攻击机；俄制IL—76，美制E—2、E—3c、E—8预警机；俄制An—24、Tu—26，美制C—130运输机。俄制Yak—141，美制AV—8B垂直起落战斗机；美制EV—6B反潜机；当然俄制Mig—21、Mı g—29、Mig—31、Su—27、Su—37，美制F—15C、F－16D等精锐战斗机也没有缺席。真可谓是国际军用飞机大全。

增加了多游戏者任务。在多游戏者任务中，玩家则要在网络上进行双机或多机编队、相互配合来完成反舰攻击、夜间轰炸、空中格斗、远程护航等各项任务。改善了地形的贴图效果，使之更为真实。

总之，《ATF黄金版》可以说是一种“高技术”游戏，要求玩家了解一定的飞行知识、空战技巧和航空武器常识。经常玩此游戏，你的反应力、判断力、方向感、抗晕力以及智商都会大有提高。

由于该游戏的可玩性、欣赏性、知识性、实用性都很高，属于模拟游戏之佳作，所以不管对于模拟游戏玩家、航空爱好者、甚至飞机设计师来说，《ATF黄金版》都是一个值得珍藏的精品。如果再加上飞行控制手柄、专用油门控制器、VR头盔、舵踏板和一个大屏幕显示器，则完全是一个可用于空军实战训练的模拟飞行器。

游戏技巧

热键功能

1. 观察

F1　　座舱前视

F2　　座舱后视

F3　　座舱顶视

F4　　座舱左、右视

F5　　从座机观察导弹

F6　　从僚机观察游戏者座机

F7　　从座舱观察目标

F8　　从目标上观察游戏者座机

F9　　凌空飞翔

F10　　从外面观察游戏者座机

F12　　导弹上前视

Ctrl+F1—导弹前视

Ctrl+F2—导弹后视

Ctrl+F3—导弹顶视

Ctrl+F4—导弹左、右视

Ctrl+F5—从导弹观察座机

Ctrl+F6—从僚机观察导弹

Ctrl+F7—从导弹观察目标

Ctrl+F8—从目标上观察导弹

Ctrl+F9—导弹飞行

Ctrl+F10—从外面观察导弹

Alt+F1—目标前视

Alt+F2—目标后视

Alt+F3—目标顶视

Alt+F4—目标左、右视

Alt+F5—从目标观察导弹

Alt+F6—从僚机观察目标

Alt+F7—从目标观察座机

Alt+F8—从游戏者座机观察目标

Alt+F9—目标外观

Alt+F10—从外面观察目标

2. 速度控制

(1)　推力为 0%(关闭发动机)

(2)　推力为 25%

(3)　推力为 50%

(4)　推力为 75%(巡航速度)

(5)　推力为 100%

(6)　起飞(最大加力)

(7)　推力递减 25%

(8)　推力递增 25%

3. 窗口显示

Shift+1	地形轮廓窗口
Shift+2	前视窗口
Shift+3	其它窗口
Shift+4	目标窗口
Shift+5	被动雷达窗口
Shift+6	导航信息窗口
Shift+7	系统信息窗口
Shift+8	武器状态窗口
Shift+9	主动雷达窗口
9	开/关主动雷达窗口
Shift+〔	瞄准器标尺变暗
Shift+〕	瞄准器标尺变亮

Shift＋K　抛弃空对地武器
Shift＋J　抛弃副油箱（战斗开始时采用）
驾驶功能
A　允许/禁止自动驾驶
B　收/放刹车板
C　时间加速倍数（×1、×2、×4、×8）
D　最大受损百分数
F　收/放机翼
G　收/放起落架
H　收/放尾钩
I　开/关雷达热成象跟踪方式
J　开/关无线电干扰器
M　开/关雷达辐射波工作方式
N　切换瞄准、导航、着陆状态
O　开/关武器舱
R　开启/关闭雷达
T　跟踪远程目标（在当前雷达搜索范围内）
U　开/关敌我识别器
V　从其它状态返回到“座舱前视”
W　选择下一导航点为目前导航点
Y　允许/禁止雷达记录
＞　减少雷达范围
＜　增大雷达范围
＋　视野放大
－　视野缩小
〔　向前选择武器
〕　向后选择武器
空格　发射导弹或开炮

TAB　机关炮

回车　选择跟踪目标

Insert 施放金属箔

Delete 发射照明弹

End　飞行舵左转

PgDn 飞行舵右转

BS　显示/取消驾驶窗

↑　俯冲

↓　爬高

→　右转弯

←　左转弯

Esc　弹出控制菜单

Shift+E　跳伞

Ctrl+A　搜索最近友机方位

Ctrl+X　搜索地面目标

Ctrl+Z　搜索敌机方位

5. 命令僚机指令

Alt+B　解散队形

Alt+C　自由队形

集中式队形

Alt+D　脱离

Alt+E　攻击长机目前跟踪的目标

Alt+R　攻击长机目前跟踪的目标

Alt+H　紧跟长机/散开战斗

Alt+P　是什么家伙跟着我？/干掉我后面那家伙！

Alt+S　无线电寂静/恢复无线电通讯

Alt+V　高队形/低队形/水平队形

Alt+T　横队队形/纵队队形/梯队队形

Alt+W　攻击长机目前跟踪的同类目标

Alt+1　各机注意

Alt+2　攻击左面的敌人

Alt+3　攻击右面的敌人

Alt+4　攻击下面的敌人

Alt+5　攻击上面的敌人

6. 游戏控制

Ctrl+C　退回 DOS

Ctrl+P　游戏暂停

Ctrl+Q　回到主菜单

Ctrl+T　显示目标信息

主菜单

游戏主菜单共分三部分：

1. 任务模式

Play single Mission	玩单一任务
Create Quick Mission	产生快速任务
Create Pro Mission	产生专门任务
Replay last Mission	重玩最后的任务

2. 资料模式

PlayerAircraftReference	游戏者飞机资料
other Vehicle info	看其它兵器资料

3. 战役模式

Start New Campaign	开始新战役
Continue Old Campaign	继续老战役
View Pilot Records	观察飞行员记录

飞行模式下拉菜单选项

这个下拉菜单在各种任务的飞行模式中，按 Esc 键，画面变暗后出现。

1. PREF 选项

Stick 飞行动作控制方式。可用 Rudder 方向舵控制方式。

Sounds　声音控制。

HUD　pitchLadder? 在 HUD 上显示机身倾斜刻度吗?

Dim HUD：HUD 变暗

Brighten HUD：HUD 变亮

View Transitions? 显示视觉上的过渡吗?

Authentic RaderCRT? 真实雷达显示吗?

Cockpit "Backspace" 显示座舱吗?

Rear－View Mirrors? 要后视镜吗?

Radio Silence? 无线电寂静吗?

2. View 选项

同"按键功能"中"观察"一节

3. WINDOWS 选项

同"按键功能"中"窗口显示"一节

4. Cheat（作弊）选项

Invulnerable?　不死吗?

UnlimitedAmmo?　弹药无限吗?

UnlimitedFuel?　油料无限吗?

EasyAiming?　容易瞄准吗?

NoCrasher?　不会碰撞吗?

NoSpins?　不会螺旋吗?

PullExtraG?　不会过载吗?

IgnoreWeaponWeight?　不管武器重量吗?

NoSunWhiteout?　没有太阳产生的白光吗?

No Redout or Blackout?　没有因超负荷而产生的红视和黑视吗?

IgnoreMidairCollisions?　不管空中碰撞吗?

ShowTargetInfo？显示目标名称？

AirCombatGunsOnly？　空战中只能用机枪（敌、我均包括）。

任务模式

1. 玩单一任务

前 20 个任务为单游戏者任务，后 10 个为多游戏者任务。要注意任务要求，根据任务选择武器。只有在目标窗口中带“MISSIONOBJECT”的，才是要攻击的目标。由于任务太多，笔者先介绍两个，其余的玩法都比较类似。

01 单游戏者任务

任务内容：驾驶 X－31 战斗机用反舰导弹击沉法国航空母舰 CLEMENCEAU，任务开始时 AV－8B 鹞式战斗机和 F－16 战隼式战斗机会为你提供空中保护。

本来这个任务比较简单，但有的玩家没有看清任务要求（或者看不懂），未选用 AMG －84 鱼叉式反舰导弹或 AMG－84A 斯拉姆式反舰导弹，而用 X－31 战斗机缺省配置 AMG－65 小牛式空对地导弹去攻击航空母舰，当然容易被舰上的防空武器击落了。其实机载反舰导弹的有效射程为 40nm 左右，你完全可以在敌舰的攻击范围以外发射导弹（注意：要按 O 键打开武器舱门），然后按 W 键选择下个导航点，再按 A 键自动驾驶返航，在你返航途中不久就会传来目标被击沉，任务完成的信息。

02 单游戏者任务

任务内容：驾驶 B－2 隐形轰炸机利用黑夜掩护，去轰炸敌方的飞机工厂、油库、机场等，有 F－22 战斗机为你提供空中保护。

注意飞行高度，避开地面火力，掌握好投弹时机，并及时地“溜之大吉”。

2. 产生快速任务

这部分是为喜欢混战厮杀玩家设计的。当然，也可作为初学者

练兵用，比如用F－22战斗机追打C－130运输机等等。不过，更多的是用于挑战自己或别人。在不用作弊选项的情况下，看看自己（或别人）有多大能耐。

左边的部分是友方的状态，右边的部分是敌方的状态。

(1) FRIENDLYSITUATION（友方状态）

第一行 Friendly forces are（友方为……）

American	美国人	Japanese	日本人
British	英国人	North Korean	北朝鲜人
Chinese	中国人	Russian	俄罗斯人
French	法国人	South Korean	南朝鲜人
German	德国人	Syrian	叙利亚人
Belgian	比利时人	Arab Egyptian	阿拉伯埃及人
Jordanian	约旦人	Islamic Eggptian	伊斯兰埃及人
Israeli	以色列人		

第二行 Wing1：（飞行员的数量、水平、所飞飞机的型号）

第一选项

飞行员的数量：1～5个

第二选项

飞行员的水平：

novice	新手	average	一般
experienced	有经验	ace	高手

第三选项

飞机的型号：

AC－130U　大力神式运输机（美）

AV－8B　鹞式垂直起落战斗机（美）

B－2　隐形轰炸机（美）

F－117A　夜鹰式隐形战斗机（美）

F－14B　雄猫式战斗机（美）

F－22A　超星式隐形战斗机（美）
F/A－18D　大黄蜂式战斗/攻击机（美）
Rafale　阵风式战斗机（法）
Sea Harrier 海鹞式垂直起落战斗机（英）
Su－33　海侧卫式战斗机（俄）
X－29　前掠式战斗机（美）
X－31　试验样机（美）
X－32　试验样机（美）
Yak－141　海盗旗式垂直起落战斗机（俄）

第三行 Wing2：同上

第四行 Wing3：同上

第五行 You are flying over（飞行地区）

France　法国
Egypt　埃及
Viadivostok　海参崴

第六行

第一选项：You are at（你的飞行高度）

5，000 英尺　　20，000 英尺
10，000 英尺　　40，000 英尺

第二选项：Itis（天气）

clear 晴天　　foggy 大雾　　night 夜晚
cloudy 多云　　sunset 黄昏　　dawn 黎明
overcast　阴天

第七行　Your situation（你的位置处于）

neutral　中立　　disadvantage　劣势　　advantage　优势

第八行　You are from enemy forces（距离敌方）

1 公里　　2 公里　　5 公里

10 公里　　20 公里　　50 公里

第九行　　You are carrying（你目前携带）

the standard weapons load　　标准武器

acustam weapons load　　定制武器

第十行　Aircombat is with（空战中使用的武器）

gun and missiles 机枪和导弹

guno nly 只用机枪

(2) ENEMYSITUATION（敌方状态）

第一、二、三、四行与（友方状态）相似，只是可选的飞机种类多达 90 种。

第五行

第一选项：Friendly ground target is（友方地面目标）

a small fleet　　小型舰队

a small airfield　　小飞机场

a large airfield　　大飞机场

a command HQ　　指挥部

an armorded column　装甲车队

a radar installation　雷达站

a supply column　　补给车队

第二选项：defended of AAA　（高射自行炮的火力）

lightly　轻微　　moderately　中等　　heavily　猛烈

第三选项：defended of SAMs　（防空导弹的火力）

lightly　轻微　　moderately　中等　　heavily　猛烈

3. 产生专门任务

这是该游戏最精采的部分。“任务生成器”包含 EA 公司提供的 252 种 3 D 物体素材，运用类似 Micrsoft 公司著名编程软件 VB 的设计方法，进行“面向对象”游戏设计。你既不要写一句代码，也不要画一张图形，只要根据自己的游戏创意，在地图上的适当位置

加上一个或一组 3D 物体，再根据游戏的需要对其有关属性进行设置，这样很快就设计出一个按照你的游戏创意而诞生的 3D 新游戏。

任务生成器的菜单内容：

1. File 文件

   New mission　产生新任务

   Load mission　装入已有任务

   Save mission　保存当前任务

2. View 浏览

   Scroll left　左卷轴　　Scroll right　右卷轴

   Scroll up　上卷轴　　Scroll down　下卷轴

3. World　游戏世界

   Set map　设置地图

   Egypt　埃及

   France　法国

   Vladivostok 海参崴

Setw　eather　设置天气

Clear　晴天　　Cloud cover　多云　　Fog　有雾

Sunrise　日出　　Sunset　日落　　Nıght　夜晚

Set friendly and enemy sıde 设置友方和敌方（左边按钮为 ON 是敌方）

Amerıcan	美国人	Japanese	日本人
Brıtish	英国人	North Korean	北朝鲜人
Chınese	中国人	Russıan	俄罗斯人
French	法国人	South Korean	南朝鲜人
German	德国人	Syrıan	叙利亚人
Belgian	比利时人	Arab Egyptıan	阿拉伯埃及人
Jordanıan	约旦人	Islamıc Egyptıan	伊斯兰埃及人
Israelı	以色列人		

Setscreens 设置游戏所用屏幕

Briefing Paperscreen　　简报报文屏幕

Briefing Mapscreen　　简报图像屏幕

Select Planescreen　　飞机选择屏幕

Arm Planescreen　　武器选择屏幕

Friendly pilots kill　友方飞行员技能

Novice　新手　　Average　一般

Good　良好　　Experienced　优秀

Friendly SAMss kill 友方防空导弹部队技能

同上

Enemypilotskill　敌方飞行员技能

同上

EnemySAMsskill　敌方防空导弹部队技能

同上

4. Object　游戏对象

Add　　增加一个游戏对象

Duplicate　　复制一个游戏对象

Delete　　删除一个游戏对象

Add to wing　增加一个飞行员到以下编组

Red　红组　　Blue　蓝组　　Green　绿组

Black　黑组　　White　白组　　Orange　橙组

Remove from wing　从编组中去掉一个飞行员

Make wing leader　指定飞行指挥官

5. Waypoint 导航点

Add　　增加一个导航点

Delete　　删除一个导航点

Create loop　　产生一个飞行线路

Delete loop　　删除一个飞行线路

select prev waypoint　　选择上个导航点

select next waypoint　　选择下个导航点

设计对象的属性

首先用 Object 选项的 Add 项，在 3D 图形库中选取一个目标对象（兵器或建筑）放在地图的适当位置上。这时画面右边将出现该对象的各种属性，你将根据游戏的需要去决定这些属性。这就是所谓的“面向对象设计”。由于 3D 图形库的图形太多，不可能在此一一说明，请玩家在“资料模式”的“other Vehicle info”中仔细浏览。

下面详细介绍各个属性。属性分三类：

1. 名称类

国名、对象名称、（飞行员姓名、技术水平、）初始方位、飞行高度。括号里的属性只有玩家的飞机才有。另外，只有目标对象是飞机才会出现飞行高度的属性。当飞机位于机场和航母上时，可选飞行高度为地平面。

2. 指定类

如果用鼠标点一下这个属性位置，下面的提示行将提示你选择一个友方或敌方目标。如果选择的是友方目标，则指定该对象保护（Protect）所选友方目标。如果选择的是敌方目标，则指定该对象的目标（Target）是所选敌方目标。

然后根据游戏需要决定该对象对下列敌方目标是采取攻击（Attack）、防御（Defend）、避让（Evade）还是不理睬（Ignore）。

Fighter	战斗机
Bomber	轰炸机
Ship	舰船
SAM	地空导弹
AAA	自行高射炮
Tank	坦克
Vehicle	车辆

Structure　　建筑物

Other　　　其它

另外，还有对象对目标的搜索范围。可选从 1 到 100 英里以及任何方向搜索。

3. 任务类

第一选项　任务完成的条件：

目标不受影响 (isnotaffected)，该条件为缺省目标被击毁 (isdestroyed)，该条件用于攻击敌方目标。

目标幸存 (survives)，该条件用于保护友方目标。

目标到达导航点 (finisheswaypoints)，该条件用于保护友方目标和训练飞行。

第二选项　其它目标的反应：

可能攻击 (Canattack)

没有反应 (Ignore)

第三选项　启动延迟时间：

可选 1～999 分钟，用于产生时间差。

第四选项　在简报图上的：

显示 (Show)

隐藏 (Hide)，可与启动延迟时间选项配合使用，以产生隐形效果。

在导航点对象上也有类似的属性，玩家可自行掌握。

壮志凌云之无限火力

Topgun：Fire at Will ★

故事背景

与电影相仿，做为主角的"小孤牛"在美国航空母舰服役时，因为偶然的机会与苏联战斗机遭遇，在遭遇战中，"小孤牛"表现相当出色，因此被派往位于美国密拉玛的"假想敌战斗飞行训练学校"(TOPGUN)学习以提高飞行战斗能力。从不服输的"小孤牛"在这所高手云集的飞行学校中，遇到了强劲对手，并且与学校的女飞行员一见钟情。"小孤牛"能否爱情、事业双丰收呢？这就是各位玩家的动力源。

热键设定

飞行控制

KP8　上

KP2　下

KP4　左

KP6　右

KP5　水平飞行

[　方向舵左

]　方向舵右

KP+　节流阀加

KP-　节流阀减

0　节流阀自动调整

>　后燃器加

<　后燃器减

A　自动驾驶

B　刹车

F　副翼

G　起落架

H　着陆钩

L　蒸气弹射器

Ctrl+E　跳伞

Enter　武器选择

SPACE　武器发射

,　干扰铂丝

;　热焰弹

Ctrl+J　投弃副油箱

仪表副油箱

BACKSPACE　切换 HUD 显示模式

\　切换 ILS 显示模式

R　PIP 雷达视窗

W　PIP 地面视窗

S　PIP 状态视窗

(　PIP 状态文本上卷

(　PIP 状态文本下卷

X　雷达范围增大

Z　雷达范围减小

Ctrl+K　雷达静默

TAB　目标切换

视角控制

↑　视图上旋转

↓　视图下旋转

←　视图左旋转

→　视图右旋转

F1　前视视点

F2　全座舱前视视点

F3　左 45 度视点

F4　45 度视点

F5　机外视点

F6　尾追视点

F7　反战术视点

F8　座舱广角视点

F9　全屏 HUD 视点

N　物体切换

I　物体放大

O　物体缩小

系统控制

~　高低分辨率切换

1　云层贴图开关

2　地形贴图开关

4　物体标签开关

5　箭头指示器开关

7　调整主 HUD 颜色

8　调整副 HUD 颜色

M　地图

P　暂停

C　时间压缩

V　时间正常

ESC　控制面板

HUD　抬头显示器

ILS　仪表降落系统

联机模式下的僚机指令：

Ctrl+A　向左分散

Ctrl+D　向右分散

Ctrl+W　向上分散

Ctrl+X　向下分散

Ctrl+Z　夹击左边

Ctrl+C　夹击右边

Ctrl+2　牵制左边

Ctrl+3　牵制右边

Ctrl+1　请求帮助

Ctrl+4　自行交战

《壮志凌云之无限火力》(简称 TG) 是集《F－14 舰队防卫者》精巧详尽的 F－14 模拟特性和《傲气雄鹰》高分辩率的图像表现、电影化的处理手法而成。由 Micro Prose 和 Spectrum HolBye 两家模拟游戏巨匠于 1996 年共同推出。正如 CD 封套上牛气冲天的广告 "You've seen the movie。Now Play it !"，该游戏的确是一部真正的"电影版" 游戏。游戏的所有过场电影都以《壮志凌云》这部电影的片段剪辑而成，并且制作者还请演员拍摄了新的影像片段，二者之间融合得很好。游戏保留了电影中的场景道具、故事地点、任务类型、人物称号等。玩家通过扮演"小孤牛"来看待故事情节中的人与事。游戏的过场电影可以在 640×480 模式下全屏播放，同屏颜色数可达 65535 种。你的电脑如果是奔腾 75 以上，有 PCI 高速图形卡和 IBM 以上显存，你就可以欣赏到 VCD 的效果。而且，游戏中的歌曲、音乐、音效和语音也会使你满意之极。

该游戏的模拟特性趋于更复杂、更精确。游戏在地形地物、物体细节及处理目标细节上做得较好。比如 TG 可以详尽表现出后燃器的焰色变化以及导弹、副油箱等外挂设备，这些武器射一枚少一枚，看一下屏幕就明白了!

TG 在难度设定上有简易或复杂飞行控制、是否坠机以及弹药是否无限等难度开关。TG 对主驾驶舱的操作及仪表进行了简化，而

且取消了后座电子舱。电脑可以自动起飞、巡航、降落，逼敌时关掉自动驾驶投入战斗即可。若你只想看电影，那么自动驾驶功能连战斗都可代劳。在游戏中，你在学校将会遇到十场战役，毕业后将进行 30 多场的战斗。赢得这些战斗你就将获得爱情和事业的丰收！

钛战机

XVT ★

要注意的是，《XVT》这个游戏中只能用摇杆加键盘控制（当然“超复杂控制”的键盘是不会少的)，如果没有摇杆你就无法进入游戏。

游戏以对战为特色，加入了连网功能，同时可以有 8 位玩家在游戏中协同作战或单独对付所有的敌人。在游戏中可以直接在 3D 地图里或从键盘上敲击命令来控制己方的其他友机。在战斗结束后每一位玩家都可以得到一份作战报告，包括对战斗成员的打分。游戏的单打模式中设计了超过 50 个不同任务。任务种类挺多，包括护送、侦察、袭击和热血沸腾的太空大混战。玩家可驾驶的双方机型有 9 种。总的说来，游戏中两方的战机性能是有很大差别的。起义军方面的 X 一 WING 战机攻击力强大，装备的武器先进而且数量和种类都要比钛战机多；而帝国方面的钛战机则在控制性上面更胜一筹，操作起来比 X 一 WING 方便得多，速度也更快，是更灵活的机型。

游戏中的操作键如下：

A：锁定当前目标的攻击者

B：打开/关闭 beam 武器

C：发射对抗物质（主要用于对付导弹）

D：切换受损状况估计视窗

E：在向你进攻的战机之间切换

F：切换友机状态视窗

G：切换任务说明视窗

H：进入/退出超时空（在超时空中可以补充足你的弹药和能量等）

I：锁定离你最近的导弹弹头

J：在允许的情况下跳到新的战舰上去

K：切换得分统计视窗

L：切换信息记录视窗

M：地图视窗和自动驾驶

O：锁定离你最近的飞船

P：锁定离你最近的玩家的战舰

Q：推出任务

R：锁定离你最近的战机

S：切换防御能量分配

T：下一个目标

U：锁定离你最近的战舰

V：打开/关闭 S－Foil

W：切换武器

X：切换武器的开火方式

Y：上一个目标

Z：切换预警显示

9：使用预设的 1 号能量分配方案

0：使用预设的 2 号能量分配方案

Shift＋A：给 wingmen（由电脑控制的僚机）分配目标

Shift＋B：给补充飞船发信号

Shift＋C：命令 wingmen 保护你

Shift＋E：命令锁定的目标战舰逃走

Shift＋F：切换敌方战舰视窗

Shift＋G：命令正在等待的战舰出发
Shift＋H：命令锁定的战舰返航
Shift＋I：命令 wingmen 放弃当前目标
Shift＋M 地图模式，战舰由电脑自动控制
Shift＋P：锁定下一个玩家
Shift＋R：命令 wingmen 报告情况
Shift＋S：请求增援
Shift＋W：命令战舰停止/等待
Alt＋B：改变亮度设定
Alt＋C：关掉 CMD
Alt＋D：改变图像细节设定
Alt＋P：暂停游戏
Alt＋V：显示游戏的版本号
Alt＋1：锁定在视角范围内的目标
Alt＋2：发射武器
Alt＋3：锁定在规角范围内的战舰
小键盘－0：切换战舰视角
小键盘－1：左上方战舰视角
小键盘－2：后视角
小键盘－3：右上方视角
小键盘－4：左翼视角
小键盘－5：垂直俯视视角
小键盘－6：右翼视角
小键盘－7：左前方视角
小键盘－8：前视角
小键盘－9：右前方视角
F1 ：锁定下一个友机
F2：锁定上一个友机

F3：锁定下一个敌机
F4：锁定上一个敌机
F5：将预设的1号目标作为当前目标
F6：将预设的2号目标作为当前目标
F7：将预设的3号目标作为当前目标
F8：调整Beam的充弹速度
F9：调节激光炮的充弹速度
F10：调节防护盾的补充速度
Shift+F5：将当前的目标存为预设的1号目标
Shift+F6：将当前的目标存为预设的2号目标
Shift+F7：将当前的目标存为预设的3号目标
Tab：切换与玩家对话
Escape：取消给其他玩家说的话
Space：确认关键命令
Backspace：动力阀门开到最大
Enter：与锁定的战机保持速度一致
=：加大动力阀门（其实就是加速）
-：关小动力阀门（其实就是减速）
\：完全关闭动力阀门
[：动力阀门开到1/3
]：动力阀门开到2/3
;：将能量从防护盾传送到激光炮
'：将能量从激光炮传送到防护盾
"：将所有的激光炮的能量都传送到防护盾
.：切换驾驶舱
,：在目标的组成部分之间循环
<：和上一个一样，但循环的顺序相反
小键盘的/：外部视角模式

小键盘的*：改变外部视角模式的视角位置

（：存储能量预设方案1号

）：存储能量预设方案2号

卢卡斯公司最近还推出了一个《XVT》的更新版，你只要下载一个大约一兆多的可执行文件运行，即可把原来的版本升级到1.1版。版本号会在游戏的主菜单的右下角显示。在新的版本中增强了Internet对战时的游戏性能。比如在线路条件恶劣时引起的“假死机”，或是游戏速度显著变慢等情况都得到了很大改善，连接的稳定性也增强了很多。旧版本中在对战时玩家的战舰出现的位置是几个固定的地方，在新版本中改为了出现位置随机。采用了一种新的检测CD的方法，原本有的可能与WIN95中播放CD的软件冲突的现象已经得到解决。

猎杀潜航之沉默猎手

Chen Mo Lie Shou ★

模拟类游戏《猎杀潜航》是彻底考验玩家耐性与斗智的游戏，曾被美国《PCGAMER》杂志评选为“有史以来最佳50款游戏”之一，并获得美国《COMPUTER GAMING WORLD》1997年最佳模拟类游戏提名。为增强该游戏的环境真实感，专门聘请了二战时曾经击沉日军战列舰“阿贺号”的美军潜艇艇长威廉·格鲁尼依据自己在二战时的丰富作战经验，提供了相当充足的第一手资料及许多宝贵的潜艇作战经验。由于选用了许多二战时真实的记录片以及现代化的数字处理技术，你可以从游戏中栩栩如生地看到二战期间40艘以上的商船、战舰、航母等，再加上格鲁尼舰长的精彩旁白，让人随时随地都能感觉到二战战火那浓浓的硝烟，险恶的战斗，感受到美日军战舰之间的激烈较量。在游戏中，从所罗门群岛延伸到日本沿海共九个巡航区域都包含高精确度的海岸线、城市、港口及港湾，并

在各海域航海图中全部得以显现。模拟真实画面与简单良好的鼠标操作方式，使得游戏不但好看，而且好玩。

一开始进入主选单可以根据你自己的喜好来选择游戏的任务类型："单一任务"就是老老实实地如史实般去体验二战历史战役。它共收录了十五个历史任务，个个惊心动魄。另有三种较为典型遭遇战供初玩者熟悉与磨合，并基本了解各类敌舰大致特征。"军旅生涯选单"让你投笔从戎，义气热血地去"轰轰烈烈拼杀一场"，以最坚固且性能最为良好的潜艇配备威猛的武器，由你自己去创造自己的作战史。

在"舰长访谈"一栏中可以聆听格鲁尼艇长讲述他所经历的数次海战以及一些奇闻轶事，（如有关潜艇的条例，打胜仗的风俗习惯等），更应洗耳恭听的当是他谈及关于"如何进行鱼雷发射，如何提高命中率"等宝贵的实战经验。"潜艇概览"中可以粗略了解潜艇的基本构造，知道鱼雷发射管的位置。

潜艇有六种类型供玩家选择：S 级、梭鱼级、独角级、P 级、鲑鱼级、T 级。后几种是前者的改良级，并随战争的发展及你的战果而配备。

游戏的难易度分为入门级、进阶级和专家级。战斗等级分为新手、中等、进阶和专家。

游戏中的一些功能键介绍

F1—舱底视角总览。（在此可用鼠标点取进入艇内各个区域：舰长室、雷达舱、鱼雷舱等。）

F2—潜望镜观察视角。（当下潜至潜望镜深度时观察海面）

F3—鱼雷发射镜视角（用于发射鱼雷时校正角度）

F4—甲板舰桥视角。（在使用甲板大炮打击敌舰时尤显重要。如果你视力好，有一双"夜视眼"的话，尽可以睁大眼去目测观察。）

F5—地图控制。（航海图的观察，修正航线、调整航速都可在这

个窗口一步完成）

F6—鱼雷资料视窗。（了解鱼雷种类、速度、发射角度、所需时间等）

F7—潜艇仪表站。（燃料、电瓶消耗在这里都一目了然。）

F8—潜艇状态表。（了解潜艇的损坏情况）

F9—雷达室。(SD 为侦测飞机预警雷达；SJ 为深水探测雷达。二者配备是按照战斗进程循序渐进的）

F10—航海日志。（记录你此次出航击沉击毁敌舰情况。并有一本《舰船识别图》使你即使在较远的距离发现敌舰轮廓也能识别它们舰种、吨位等）

R—下潜至雷达深度（50 米）。

P—下潜至潜望镜深度（60 米）。

S—浮出水面。

F—甲板火炮手动发射。

C—潜航。

B—压缩舱排水。（潜艇上浮前的必须程序）

Z—火炮瞄准镜、潜望镜及地图倍数调整。

方向键的使用：

→：一以 5 度为单位右转舵。

←：一以 5 度为单位左转舵。

↓：一调整水平翼上浮。

↑：一调整水平翼下潜。

数字键的使用：

1～5 为加速前进。（从 1/3 速至全速）

6～9 为减速后退。（从 1/3 速至警急）

0 键为停车。

关于甲板火炮的使用：

甲板大炮是用于在鱼雷消灭完敌武装舰艇以后，打击敌人非武

装舰船之用。(如运兵船、商船等)因而在你充分击沉敌方主力舰后，便可大摇大摆地浮出水面，逐个对那些无还手之力舰船给以打击。建议随时都把大炮开启为自动，这样即使你在浮出水面面对突如其来的攻击搞得手足无措时还不至于失去防御能力。虽然自动火炮射程有限，但仍不可小觑它的攻击力。

手动火炮攻击范围很大。即使敌舰离你尚有万把米，你也可以先在瞄准镜中对堆它打几发“试探炮”，然后再修正角度，校正射击的仰角与俯角，向其开火并顺利将其击沉。

因甲板火炮是设置在潜艇的侧舷，所以当潜艇攻击正对目标物时，不能使用大炮。必须把艇身侧对攻击物，火炮才能进行有效打击。

由于每发射一枚炮弹都有几秒装弹时间，因此可以把窗口下的时间倍数调快些（4倍最好），这样打起来便痛快淋漓了！

关于鱼雷的使用：

潜艇最主要的打击力量是鱼雷，因而掌握好鱼雷发射技术就格外重要。鱼雷的有效攻击范围为500米到2000米左右，在这段范围内攻击低速舰船几乎百发百中，但当面对敌人的重型巡洋舰、驱逐舰等高速舰艇，打击起来就比较困难。因此必须动一番脑筋了，一般鱼雷深度调至2至6米，让潜艇的正前方或正后方对准敌舰并稍向敌舰前进方向偏转，让潜望镜的视角为0到180度，从0度角发射前舱或后舱鱼雷，命中率几乎十拿九稳。

鱼雷射击也分为自动和手动两种，自动发射基本上与火炮发射相同，瞄准好后按发射钮即可。而手动发射需自行调整校正，如前方回转仪角度（负责前管鱼雷发射）与后方回转仪角度（负责后管鱼雷发射），应尽可能地把发射角度调至最小，以保证鱼雷面对目标直线前进。当目标物相对方位与前方回转仪都为0度角时，即表明前管鱼雷正对目标物；反之后管鱼雷亦然。

使用鱼雷攻击各类舰船所需数量不尽相同，一般的货船、商船

与驱逐舰至多两枚就够了；而重型巡洋舰、航空母舰与战列舰就需更多。如果是在敌舰侧面拦腰攻击，易对其造成致命打击，但目标移动较快，不易捕捉。因而可采用扇形攻击，以提高鱼雷的有效命中率；如果与敌舰保持一致航线，虽耗费弹药，但能有效攻击目标，在一定距离内几乎弹无虚发，并且易于跟踪与尾随。

关于雷达：

在潜艇航行初始通常会配备SD型雷达，以用于侦查潜艇上方来犯敌机；在后期则会装备SJ（SJA）型雷达，用于水下探测。

在潜艇上的雷达使用一般是当其探测到目标后，通过雷达通讯兵反馈给鱼雷资料室。经过鱼雷资料的数据分析，测算出敌方目标位置与距离。虽然在这款游戏中雷达识别并不是特别重要，但有效辨读雷达所侦测之信息，能使你这名艇长更名副其实。

在雷达室可以看到左方为SJ雷达；右方为SD雷达，没有敌情时屏幕上的波率是平静的，当在己方水面或水下出现情况，波率会发生急剧变化，其彼长之长短则显示来舰种类大小。同时根据数据表里所显示的敌方位置数据，便可据此调整航向，对敌人迎头痛击了。雷达还有一个“旋转－固定”钮，如果对所侦察到的敌情尚不太清楚时，可以把开关拨至“固定”，以便细细梳理。

潜艇除了大炮、鱼雷、雷达等基本配置外，在航行后期还会装备上“深海温度探测器”等设备，你可以在模拟实战中不断地摸索他们的规律，这里就不再一一列举了。

州际风暴

Interstate ★

故事背景

美国的1976年是不同寻常的一年。经济衰退，骚乱笼罩着各个城市，汽油昂贵且奇缺，犯罪猖獗，而且似乎没有人介意这种状况

……维护正义之人，是该挺身而出的时候了。

他，也就是你！（冠军格鲁夫）作为美国治安维持会的成员。你的眼里闪现着仇恨。因为在6月2日，你的姐姐基德被一个叫安东尼奥·马洛基尔的家伙残忍地谋害了。同为维持会成员的基德发现了安的阴谋：他是一个靠佣金发家的流氓头子，这一次受雇于OPEC组织，准备摧毁美国的战略石油储备，使美国经济更加不可收拾。基德想要阻止他们，但因寡不敌众而光荣就义，现在就看你的了。你所驾驶的是基德留给你的超级战车。为姐姐报仇。其实你还不算孤独，你身边还有托伦斯——你姐姐从前的搭档，他现在成了你的像机（车），还有斯凯特，他是个什么都会修的家伙。你将代表正义，孤军面对十倍于你的犯罪分子，制止“邪恶”的暴行。

热键设定

（带 * 的建议设在手柄上）

F1　车内视角

F2　可调整的外部视角

F3　外部反向视角

F4　外部视角（本车指向目标）

F5　外部视角（目标指向本车）

F6　无座舱视角

F7　左侧前视角

F8　左侧后视角

F9　侧上视角

F10　高空视角

F11　导弹的视角

F12　解析度变换

1～5　五种武器的发射

6～8　三种特殊物品的应用

B　望远镜

C　无线电联络

E　标记下一个目标

G　鸣喇叭

H　头灯开关

L　连接最常用武器（*）

M　看地图

N　看笔记本（任务记录）

Q　标记正前方的目标

R　雷达范围调节（*）

S　发动机打火

T　标记最近的目标（*）

V　内外视角快速切换

W　切换武器镜头

Y　标记终止

Z　急刹车（*）

，　换低档

。　换高档

PgUp　缩小外部视角距离

PgDn　扩大外部视角距离

Backspace　网络游戏时闲谈用

Enter　当前武器转换（*）

Space　发射武器（*）

Insert　观察目标

ESC　选单/略过电影

方向键　外部视角时为调节视角用，内部视角时为观察四周用。（同时按 Space 可用手枪向车外攻击）

PD2　刹车（*）

PD4　左转（*）

PD6　右转（*）

PD8　加速（*）

游戏虫手记

本游戏要求 P90/16M/1MB 显存的 PCI 显示卡，4 速光驱，Sound Blaster 兼容声卡和 80MB 的硬盘安装空间加 40MB 的临时交换空间。这个游戏操作比较复杂，功能键多，但其中很多并不常用，试玩几个回合就操作自如了。把常用的几个键定义在手柄上会十分方便。单人任务方面加起来有 30 个左右。

下面要注意几点：

1. 要注意侧滑技术的练习（高速行驶时按方向键即可），不然在弯曲山路上开车会艰难无比。

2. 敌人人多势众，要注意各个击破，不可硬拼。要在运动中歼敌，原地不动则一定会被围攻。

3. 要勤看地图，走错路会导致任务失败。

4. 导弹远距离攻击威力强大，但不适于近战。要善加利用，于远距离处消灭敌人。

5. 由于任务为逐步展开型，所以一定要谨慎，我们并不知道接下来要面对多少敌人。

6. 一定要装配一种耐用的武器，如有 2000 发子弹的机枪。

该游戏有许多出新之处，如与众不同的导演和美工、赛车与射击的溶合、感情与气氛的出色渲染等等都会让你得到超值的享受，当然游戏也有一些较为有趣的 bug，如有时不慎掉下 90 度的悬崖，以为必死无疑，没想到却四轮朝外贴在了悬崖上，上下不得。还有的地方很高，明明开不上去，可是用车往墙上一撞，画面居然跳到了上层，车也上去了。嘿嘿！车难道会瞬间移动？

银河私掠者Ⅱ黑暗之渊

Privateer Ⅱ The Darkening ★

故事背景

ORIGIN创造了一个属于电脑游戏的创世纪，也创造了一个属于电脑游戏的银河，在最新的战役中，正直再次战胜了邪恶，而在私掠者眼里，这些又和他有什么关系，因为无论是银河中的海盗，还是联盟的战舰，他都不会喜欢。

在最后一次冲突中，你失去了飞船。但好在你又逐渐恢复了知觉，但眼前是一张张陌生的面孔，你对这个世界一无所知，为了生存，只能先做些小买卖。在这个星系中，诚实和欺骗同在，战争与贸易并存，但作为私掠者的你，目标只有一个——赚钱、生存。

热键设定

1. 飞船速度

   ＋：加速

   —：减速

   X：将速度调整为与被你锁定的敌舰速度相同

   Tab：按住不放则加后燃器

   [：速度为零

   ]：加速至不加后燃器的最大速度

2. 雷达

   Alt＋R：切换雷达模式

   E：调整雷达距离

3. 锁定目标

   A：往前切换锁定目标

   Q：锁定画面中心目标

   S：锁定最近的友舰

W：锁定最近的敌舰

Z：往后切换锁定

Alt+T：关闭锁定

4. 武器

B：切换空雷、诱导物

C：切换火炮

空格：丢出空雷、诱导物

M：在导弹与通讯器之间切换

F：切换所有武器火力与不开火

回车：发射导弹

5. 观察

F1：前视

F2：左视

F3：后视

F4：右视

F5：船舰

6. 导航

Alt+N：导航地图

F：导航地图搜索

R：旋转导航地图

J：自动身往新的导航点（跳跃）

7. 其它

Alt+D：启动电子日志

Alt+H：热键列表

Alt+O：游戏选项

Alt+S：发射核武器

Alt+W：启动跳跃护盾

T：牵引锁定物体

Y：放弃牵引物体

Alt+X：回到DOS系统

游戏虫手记

《银河私掠者Ⅱ黑暗之渊》由电子艺界最负盛名的Origin Systems公司制作。继《银河私掠者Ⅰ》成功之后，Origin于1996年底最新推出了这部3CD继作。它集成了太空战斗和星际贸易的终极体验，使玩家既可以进行惨烈的空战，又可以发挥自己的主观动力最大限度获取利润，不论是空战专家还是贸易高手，在这款游戏中能得到全方位的成就感。

在游戏中增加了许多《银河私掠者》所没有的新特性：

电子日志：电子日志可用于存储一些有关当前任务执行情况的信息，同时还包括各类资产统计报表及玩家等级等。

电子邮件：在飞行过程中，可以接收包含有任务要求及其它重要信息的电子邮件。特别重要的信息将被自动装载到电子日志中。

SOS求救信号接收器：当打开SOS求救信号接收器后，可以接收到宇宙中各个角落的紧急求救电子邮件。

牵引光束：通过使用牵引光束可以捕获飘浮在太空中的物体。

夜视装备：该装备可以使提前量准星发亮，从而可以更加准确地进行瞄准射击，即使在黑暗中也可以方便地击中敌舰。

核弹：该装置可以发射剧烈的爆炸波，可以摧毁飞船附近一定范围内的所有物体（除了最大的飞船外）。

计算机病毒发射装置：计算机病毒发射装置可以感染目标飞船的计算机系统，使其在系统恢复正常之前丧失防御能力。

信号过滤器：信号过滤器可以对飞船的计算机系统进行部分保护，防止计算机病毒对计算机的侵害。

RTS系统：RTS系统（Return to Sender）有50%的概率将导弹调转方向，朝发射它的飞船飞去。

空间扭曲装置：该装置可以使飞船10秒钟内无敌。

VR 战士Ⅱ代

Virtua Fighter Ⅱ ★

游戏安装

游戏的要求是很高的（尤其是对硬盘的要求）！此游戏分三种安装方式：第一种需要 80MB 的硬盘空间，为 256 色的游戏模式，适用于 P90 至 P100，8MB 内存，1MB 显存的机上。第二种需要 265MB 的硬盘空间，为 65K 色（真彩色）的游戏模式，适用于 P120 至 P133，16MB 内存，带 2MB 显存的的机上。而第三种则需要 370MB 的硬盘空间，为高画质的游戏模式，它适用于 P150 以上的机。当然了，32MB 的内存和一块过的去的 3D 加速卡也应该是有的，《VR 战士 2》是 PC 上有史以来最好的 3D 对战游戏。此游戏中的每个人物都有 20 种以上的招术，在控制方式上不像欧美格斗游戏那样稀奇古怪，你只要用键盘乱"搓"就可以使出 6 种以上的招数了！游戏中也没有一丝血腥感，老少皆宜！而且移植的十分成功！其宽阔、明亮的背景，细腻的动作，逼真的人物（在第三种安装方式下）都与街机无异！而且 PC 版中还增加了连线对战的功能。

游戏中三位人物的部分招数如下：

（P：拳；K：脚；G：防）

AKIRA YUKI：

右揣脚：→→K

连环腿：→→KK

里门顶肘：→→P

跃步顶肘：→→→P

猛虎硬爬山：↓（长按）→P

白虎双掌打：↓（长按）←→P

铁山靠：←→→P+K

独步顶膝：K+G 后放开 G
顺步翻胯：近身←↓P+G
崩拳：近身 P+K+G
鹞子穿林：崩拳中←↓→P+K
双掌：鹞子穿林中←P→P

KAGE MARU：

俯身膝蹴：↓（长按）→K
流影脚：→→K
雷龙飞翔脚：→→P+K+G
幻叶：←K+G
叶牙龙：→→K+G
落闪刃：↓（长按）→P+K
落闪刃返：↓（长按）→P+KP+K
里闪刃：←→P+K
里闪刃返：←→P+KP+K
刀霞：近身 P+K+G
风闪刃：↓P+K
雷龙飞翔脚改：←↓→P+K+G

LION RAFALE：

盘肘：→P
纵跳穿掌：↑P
泰山双勾手：←P
箭疾步：→→P
偷步扫手：P+G
双耳旋风：→P+G
后扫腿：↓（长按）K+G
穿弓腿：↓↓K
磨盘手：G→P

破刀手秋腿：近身 P+G

七星天分肘：近身←P+K

贴身双勾手：近身→↓←P+G

武 神

War Gods ★

故事背景

若干年以前，一艘载有不同矿石货物的宇宙飞船横渡我们的银河系，当飞船毁坏时，便把矿石抛在了我们居住的行星之上。很久之后，八个人（死活不论）、一尊雕像和一个机器人与这些矿石联系了起来，由于种种原因，这些蕴涵有极大能量的矿石分散到了世界各地，并成了你可以选择的十名角色。他们开始拥有各种匪夷所思的能力，特别是战斗力，每个角色都那样令人可怕。他们会使用各种你闻所未闻的武器，有各种华丽、恐怖然而有效的必杀武技和终结武技，他们甚至可以创造出你所欣赏的新能力。为了争夺那些神奇的矿石，战争就在他们中间爆发。

游戏中的人物介绍

PAGAN：信仰黑色艺术的女人，从一份上古时代的手稿中获知了矿石的位置。她来到了一度崇拜矿厂的大教堂废墟。用手稿上记载咒语来收集里面隐藏的矿石。那是一种令人极其渴求的能量。

WARHEAD：当政府官员们发现那些把核武器与矿石相融合的实验太过于危险之后，他们派遣他来调查所进行的尖端实验。可当他到达研究中心时，建筑物突然爆炸，许多矿石埋住了他的身体。他就蜕变成为 WARHEAD——超级人类战士。

KABUKI JO：一名恐怖的中世纪忍者，在一场伟大的战争前夕发现了矿石。他接受了它赋予的巨大力量，暴怒中，他杀光了所有的自己人。

MAXIMUS：他是个极其强大的斗士，一直为了取悦他的主人而角斗。在一次表演期间，他杀死了所有对手，但同时也杀死了积怨以久的主人，然后拿到矿石并逃跑了。他需要矿石，同时为所有的奴隶而战斗。

AHANKIN：一个邪恶的高级祭司，在祭坛下掌握了数不清的魔力。他一个接一个地牺牲掉替他运送矿石的奴隶，用他们的死亡增加他的力量。最后他投入祭坛，成为AHANKIN。

VALLAH：一名勇敢的公主，在一场冰暴风雪中的战斗里走失。最后来到附近的山洞躲避，然后她看见透发着绿光的一道半透明的冰墙，好奇中用她的剑刺过去，结果她的剑碰上了矿石。于是Vallah转变成为海盗女神，在冰天雪地中称雌！

VOODOO：在加勒比海沿岸的一个村庄中，巫医依靠他黑色的魔法奴役着其他的村民，一夜之间，村民们不顾一切地抓到他并把他烧死。然后把他的尸体扔到一片被诅咒过的沼泽之中。那里有矿石的存在。而矿石的能量又使他复活，变成了僵尸VOODOO——不死的邪神。

TAK：数千年以前，有个王国把矿石当作神一样崇拜。一次，敌对国家发动战争来夺取矿石。面对失败，无奈的国王把矿石藏在一座石像之中。矿石便赋予那尊石像生命，那就是TAK——没落文明的复仇者。

CY－5：到公元2096年，科学家们将矿石植入CY－5——一个高级机器人身体中。CY－5将杀死那些科学家。它为了成为一个更真实的人便需要更多矿石来维持。CY－5将以一种残酷而清晰的战斗方式来实现它的目的。

ANUBIS：在寻找一位国王在某山谷中理藏的财富时，一名盗墓者找到了一间暗藏的墓室，并企图带走那些财产，但他不知道有一些矿石正隐藏在墓室中防范不速之客。他的身体马上被矿石消灭了，但是他令人诅咒的灵魂重新回来了，并成为ANUBIS。

热键设定

F：前　　B：后　　U：上

D：下　　H：高　　L：低

P：拳　　K：脚　　BL：格挡

3D：3D 移动

()：表示按住不放

游戏中的人物共通武技：

D+HP：下勾拳

B+HK：旋腿

B+LK：扫腿

F，F：前冲

BL，BL：推入

起身时 B+BL：闪避起身

起身时 F+HP+LP：防御起身

U+HP：压制技（防御不能）

（3D）D，D 或（3D）U，U：侧滑

（3D）D+BL 或（3D）U+BL：侧扑

（3D）D 或 U：侧移

游戏人物的个人武技：

PAGAN

夺命剪刀腿：F，FHK

闪电球：D，DB，BHP

传送术：D，D，LK

倒旋：B，D，F，HK+LK

骷髅之轮舞：D，DF，FLP

十连击：B，F+HP，HK，HP，HP，HK，HK，LK，LKHP

WARHEAD

加农炮弹：B－FHK+LK

速射连击：F－BHP

导弹攻击：F，D，BLP

3D 导弹：（3D）F，D，BLP

地震波：（3）B，U，FHP

AHANKIN

闪身击：F，FHK＋LK

匕首刺：B，D，FLP

回旋斩：F，D，BHP

光之弩：B，FHP

炎阳之门：D，ULK

燃烧的烈日：B，FLP

VOODOO

捐耳光：B，FLP（可连按低拳增加攻击力）

吸血蝙蝠（高）：D，DB，BHP

吸血蝙蝠（低）：D，DB，BLP

钉床：（3D）B，U，FHP

传送术：B，FLK

蛇咬：B，BLP

TAK

背摔：F－BHP

过顶摔：F－BLP

跳动的巨石：D，DB，BHP

滚动的巨石：B，D，FLP

地震波：（3D）B，UFLK

VALLAH

光盾冲击：B，FLK＋HK

光盾环击：D，DB，BLP

光剑斩：F，FHP

光斧劈：B，BHP

光斧斩：B，D，FLP

3D 光斧斩：（3D）B，D，FLP

骨龙的地裂：F，D，BHP

MAXIMUS

战锤切：D，DF，FLP

战锤舞：（3D）UDLP

战锤撕：F，D，BHP

连击技：F，FHP（可连按高拳增加攻击力）

激光网：B，F，HP+LP

KABUKIJO

风斩：F；FHP+LP

龙之星：B，D，FHP

星光四散 A：（3D）B，D，FHP

星光四散 B：（3D）B，D，FLP

龙之吹息：B，FLP

龙之杖：F，D，B，HP，LP，LK

炎之壁：B，D，FLK

ANUBIS

角刺：F，D，BLK+HK

下段杖击：F，D，BLK

双刺：F，F（下段杖击时）

上段杖击：D，DF，FHK

劈灵光一击：D，DF，FHP

地刺：B，FLK

金字塔之禁地：D，DB，B，LP

CY－5

搅拌机：F，D，BHP

地狱之光：B，D，FLP

天堂之光：（3D）B，U，FHP

传送术：D，DB，BLK

战神之项链：B，B，LP（最多4个）

在《武神》中，战士形象制作得相当成功，给人的感觉非常真实。而且游戏的音乐及音效也能令玩家满意。《武神》还通过切换视角让你欣赏格斗场面，感觉十分真实。

银河飞将Ⅳ/自由的代价

Wing Commander Ⅳ：The Price of Freedom ★

《银河飞将Ⅳ/自由的代价》是银河飞将的最新系列，游戏容量为6张光碟，所需基本配置为486/DX66+8M+VL或者PCI显示卡，建议最好是在PENTIUM/100+16MRAM的机器上运行。

游戏攻略

游戏为模拟射击类，每关的设计都非常巧妙，其中不乏构思细腻之作，下面将每关的重点作简单叙述。

任务1.1

你来到酒店见MANIAC，这时一位退伍军人会来向你要钱买酒喝，你可以选择回答：

HELP HIM OUT，他会在8.2的任务中助你一臂之力。

STRAIGHTEN HIM OUT，他会愤怒地离开。

MANIAC来到，他要求和你挑战一场，你可以选择：

AFFIRMATIVE，接受挑战。

NEGATIVE MANIAC，拒绝，会遭到MANIAC的嘲笑。

MANIAC会在出发前把武器改为训练模式，在战斗中务必要用速度的优势将海盗除掉，并向MANIAC呼叫："BREAK AND ATTACK."

任务成功，进入任务2.1；任务失败，则GAME OVER。

当你来到ORLANDODEOPT时，发现居然被炸毁，于是你改变航向向

BLUEPOINTSTATION 飞去。

任务 2.1

你的任务是护送一艘运输舰到达跳跃点，你会发现一群敌机，你被告知只许跟踪，不许开火，于是你和敌机群保持 12000～14000 之间，如果收到“PROCEED TO THE NEXT WAYPOINT”信息时回到 LEXINGON。

任务成功，知道敌人基地在何处，进入任务 2.2。任务失败，也进入任务 2.2，但难度相对大些。

任务 2.2

你将独自驾驶 LONGBOW 直捣敌人基地，在执行任务前，你会和 CATSCRATCH 对话：

I LIKE THE KID，增加他对你的好感，也增加你的攻击率。

WHAT'S THIS KID WANT WITH ME，他对你印象变差，并降低你的攻击率。

在这过程中你最好接受 LONGBOW 上的电脑劝告来选择武器使用，并用重火力将敌方主舰摧毁。

任务成功，摧毁敌人主舰，进入任务 2.3。任务失败，敌人主舰逃走，也进入任务 2.3，但难度相对大些。

任务 2.3

这次的任务是派你靠近敌人基地拍摄一些照片，以方便我方展开营救行动。在战斗中首先要用飞弹将敌人的空中激光摧毁，然后甩掉敌机，使用 H 键来转换武器/照相，然后返回。

任务成功，进入任务 2.4；任务失败，也进入任务 2.4。

任务 2.4

地面救援人员任务。

任务 3.1

你的任务是保护运输舰去修复一座被海盗夺去的实验室，在执行任务前，你会和 CATSCRATCH 对话：

NEW BRASS，增加他对你的好感，也增加你的攻击率。

THIS KID ASKS TOO MANY QUESTIONS，对你印象变差，降低你的攻击率。

在运输舰停泊之时，两架敌人的 AVENGER 会接近，务必将他们迅速消灭，随后你得在两分钟内将所有敌人解决。

任务成功，也进入任务 3.2。任务失败，GAME OVER。

任务 3.2

发现有 BORDER WORLD 舰队靠近，你的任务是驾机捍卫领土，出发前 VEGABOND 和 MANIAC 发生了争吵，但你的回答并没有什么影响。

战斗开始了，你向敌人发出了警告，但他们对你的警告漠视不理。于是你采用新式的 TORPEDOES 武器攻击对方母舰，并集中火力将对方的一艘主力舰打沉。

任务成功，进入任务 3. 3；任务失败，也进入任务 3.3。

任务 3.3

EISEN 忽然叛变，我奉命前去追击，和 CATSCRATCH 对话：

THE KID'S GOT A POINT，增加他对你的好感，也增加你的攻击率。

WHO'S HE TO QUESTION CONFED，对你印象变差，降低你的攻击率。

在执行任务时，VEGABOND 也说要追随 EISEN，你将面临背叛和追杀的抉择：

选择背叛的任务是消灭追随而来的队友，若任务成功，你将和 EISEN 和 VEGABOND 离开，进入任务 4.1，若任务失败，GAME OVER。或选择追击的任务是将 VEGABOND 干掉，尽管这是件痛苦的决定。

任务成功，进入任务 6.1。任务失败，GAME OVER。

任务 4.1

你来到 INTERPID 舰上，这是叛军的主力，而此时 CONFEDERATION 的战机向你发起了疯狂的攻击，你的任务是将它们全部消灭，并等到敌人 THUNDERBOLT 战机出现时用飞弹将它干掉。

任务成功，进入任务 4.2。任务失败，GAME OVER。

任务 4.2

和技师 PLIERS 交谈，可选择回答：

BUT THIS OLD COOT KNOWS WHAT HE'S DOING？他对你印象变好。

HERE'S A GUY THEY SHOULD HAVE PUT OUT TO PASTURE，对

你印象变差。

（他对你印象的好坏决定你的战机的性能好坏。）

在几个巡逻点的巡逻任务中，你将 CONFEDERATION 的全部战机击落，给他们一个教训，让他们不要小看人。

任务成功，进入任务 4.3；任务失败，也进入任务 4.3。

任务 4.3

和技师 PLIERS 交谈，可选择回答：

WELL，HE IS RESOURCEFUL，他对你印象变好。

I KNEW THIS GUY WAS TROUBLE，对你印象变差。

虽然你们取得了局部的优势，但现在必须转移了，你得驾机护送 INTREPID 到跳跃点上，但由于 LEXINGTON 的阻拦，你只能将它从道路上铲除。

任务成功，进入任务 5.1；任务失败，GAME OVER。

任务 5.1

和 PANTHER 交谈，可选择回答：

YEAH... YOU'D THINK，对你印象变好。

SHE'S DREAMING，对你印象变差。

一艘 BORDER WORLDS 的船被 CONFEDERATION 的战机攻击，你得去拯救它。

无论任务成功或失败，都进入任务 5.2。

任务 5.2

和技师 PLIERS 交谈，可选择回答：

THIS THING COULD BE VERY USEFUL. 对你印象变好。

I CAN'T TRUST THIS GUY. 对你印象变差。

发现敌方的通讯站，你必须将敌方通讯站附近的 RADAR BUOY 全部消灭，然后在敌机全部毁灭后用 VAGABOND 和 SOSA 两名战友送入敌方通讯站，当你回收的时候，你发现，VAGABOND 不幸牺牲在通讯站，你的心情异常难过。

任务成功，进入任务 6.1；任务失败，GAME OVER。

任务 6.1

你到处搜索 EISEN 的下落，但是一无所获。

无论任务成功或失败，都进入任务 6.2。

任务 6.2

你会和 CATSCRATCH 对话：

WHAT A SELF－IMPORTANT BASTARD. 增加他对你的好感，增加你的攻击率。

EVERYTHING'S GOING TO HELL. 对你印象变差，降低你的攻击率。

你和 SEETHER 出动攻击叛军的主舰 INTREPID，SEETHER 捉住了对方的一个驾驶员，总算是没有白费精力。

无论任务成功或失败，都进入任务 6.3。

任务 6.3

似乎是有什么问题，VAGABOND 的死让你感到惭愧，当你再次率领战机群攻击叛军的主舰时，EISEN 向你发出邀请。

AFFIRMATIVE 选择叛变：消灭 LEXINGTON，进入任务 7.1；无法消灭 LEXINGTON ，GAME OVER；NEGATIVE 不叛变，GAME OVER。

任务 7.1

和技师 PLIERS 交谈，可选择回答：

BUT THIS OLD COOT KNOWS WHAT HE'S DOING. 对你印象变好。

HERE'S A GUY THEY SHOULD HAVE PUT OUT TO PASTURE. 对你印象变差。

你收到一艘运输舰的求救信号，当你成功地将敌人消灭并护送运输舰回来时，你发现发动攻击的是 KILRATHI 的战机。

无论任务成功与失败，都进入任务 7.2。

任务 7.2

和 PANTHER、CASTCRATH 交谈，可选择回答：

STRAIGTEN THIS KID OUT. PANTHER 对你印象变好。CASTCRATH 对你的印象变差。

DO I LOOK LIKE I HAVE ALL THE ANSWERS?CASTCRATH 对你的印象变好。PANTHER 对你印象变差。

和 HAWK 对话，可选择回答：

HE'S MISSING THE POINT. 对你的印象变好。

BITTER GUY. 对你的印象变差。

忽然发现 CONFEDERATION 正在对 KILRATHI 星球发动攻击，作为银河新的正义的象征，你的任务自然是要帮助弱小的 KILRATHI 星球将 CONFEDERATION 战机全部摧毁。

无论任务成功与失败，都进入任务 7.3。

任务 7.3

虽然这里附近的星系相对安静了很多，但敌方基地还是对你们构成威胁。你的任务主要是扫荡附近的航点，并将 DEKKER 和 MELEK 安全送入对方基地。

无论任务成功与失败，都将进入任务 8.1。

任务 8.1

不明物体发出的电波严重干扰了 INTREPID 的仪器，你率领战机在主机仪器失灵的情况下还是将干扰源消灭。

无论任务成功与失败，都将进入任务 8.2。

任务 8.2

(如果在任务 1. 1 中请一个退伍军人喝酒，他会在这关给你回报。)

你的任务主要是消灭敌人母舰。

任务成功，进入任务 9.1；任务失败，GAME OVER。

任务 9.1

和 TOLWYN 的对话：

I OWE HIM... 放他走

I OWE HIM NOTHING... 他自己逃走

和 PANTHER 和 HAWK 对话，可选择

如果 PANTHER 对你的印象变好，HAWK 对你的印象变坏，进入任务 9.1.1。

如果 HAWK 对你的印象变好，PANTHER 对你的印象变差，进入任务 9.1.2。

MANIAC 和 DEKKER 对话：

MANIAC'S GONNA GET CREAMED.

THIS I GOTTA SEE MANIAC. DEKKER 被打了一拳。

任务 9.1.1

这里有三个任务，你可以自由选择顺序，分别是：

(1) 对地作战，将敌人试图攻击气候控制中心的坦克消灭。

(2) 护送三艘运输舰来回运输三趟。

(3) 巡逻航行并摧毁一切敌人战机。

无论任务成功与失败，都将进入任务 9.1.2。

任务 9.1.2

当你进行切断敌人补给线的任务时，SOSA 忽然告诉你，正在执行另一项任务的 CATSCRATCH 有危险，现在你面临的抉择是继续完成任务还是救援 CATSCRATCH。

不救援，全力攻击对方的运输舰，无论任务成功与失败，都将进入任务 9.1.3 第二任务。救援，用曳光束将 CATSCRATCH 拉回，然后将他的战机炸毁，无论任务成功与失败，都将进入任务 9.1.3 任意一任务。

任务 9.1.3

和技师 PLIERS 交谈，可选择回答：

WHO NEEDS A WINGMAN? 对你印象变好。

I PREFER A WINGMAN. 对你印象变差。

和 PANTHER、HAWKH 交谈，可选择回答：

THERE'S ALWAYS HOPE... PANTHER 对你印象变好。HAWK 对你的印象变差。

WE DIE TRYING... HAWK 对你的印象变好。PANTHER 对你印象变差。

第一任务：为了弥补因救援而造成的任务失败，你必需将敌人的补给线切断。

第二任务：将 DEKKER 和一些人由 MIP 发射到敌人总指挥站，然后将 CONFEDERATION 的一艘船舰炸毁。

任务成功，进入任务 10.1；任务失败，GAME OVER。

任务 9.2.1

这里有三个任务，你可以自由选择顺序，分别是：

(1) 摧毁工厂，护送 DEKKER 到兵工厂后离开。

(2) 抢夺隐形战机。

(3) 攻击敌人母舰。

无论任务成功与失败，都将进入任务 9.2.2。

任务 9.2.2

当你进行将 DEKKER 送入敌人船舶的任务时，SOSA 忽然告诉你，正在执行另一项任务的 CATSCRATCH 有危险，现在你面临的抉择是继续完成任务还是救援 CATSCRATCH。

不救援，全力攻击对方敌机，将 DEKKER 送入敌人船舶中。无论任务成功与失败，都将进入任务 9.2.3 第二任务。救援，将 THUNDERBoltS 击落后再将敌人所有运输舰消灭。无论任务成功与失败，都将进入任务 9.2.3 任意一任务。

任务 9.2.3

和技师 PLIERS 交谈，可选择回答：

I COULD USE THE EXTRA FIREPOWER. 对你印象变好。

I GOT A NEED FOR SPEED. 对你印象变差。

和 PANTHER、HAWKH 交谈，可选择回答：

THERE'S ALWAYS HOPE... PANTHER 对你印象变好。HAWK 对你的印象变差。

WE DIE TRYING... HAWK 对你的印象变好。PANTHER 对你印象变差。

第一任务：

将 CONFEDERATION 船舰消灭。

第二任务：

保护抢到战机的飞行员，并将 DEKKER 护送到另一艘船舶中去。

任务成功，进入任务 10.1；任务失败，GAME OVER。

任务 10.1

和技师 PLIERS 交谈，可选择回答：

LET ME AT THESE BABIES. 对你印象变好。

THEY COULD BE DEATHTRAPS. 对你印象变差。

你的任务是护送 DEKKER 到 FT957 号星球，以便调查该地发出的奇异信

号。

任务成功，进入任务10.2；任务失败，GAME OVER。

任务10.2

你的任务是将两架DRAGON战机消灭掉，以确保跳跃行动的正常进行。

任务成功，进入任务10.3；任务失败，GAME OVER。

任务10.3

采用隐形技术回到INTERPID上，对BLACK LANCE FORCE可使用TORPEDOES。

任务成功，进入任务11.1；任务失败，GAME OVER。

任务11.1

和PANTHER、HAWK交谈，可选择回答：

PANTHER RIGHT... PANTHER对你印象变好。HAWK对你的印象变差，执行护航任务。

HAWK RIGHT...HAWK对你的印象变好。PANTHER对你印象变差，执行歼灭任务。

任务成功，进入任务11.2；任务失败，GAME OVER。

任务11.2

你收到INTERPID的求救信号，你的任务是将攻击INTERPID的所有敌人全部消灭。

任务成功，进入任务11.3；任务失败，GAME OVER。

任务11.3

在EISEN的支援下，你和战友并肩奋战，将所有敌人战机全部摧毁。

任务成功，进入任务11.4；任务失败，GAME OVER。

任务11.4

你得用FLASHPAK摧毁VESUVIUS，如果FLASHAK已经使用，那么只能尝试钻入敌人VESUVIUS的内部进行攻击。

任务成功，进入任务11.5；任务失败，GAME OVER。

任务11.5

为了揭穿TOLWYN的虚假面具和险恶用心，你必须代表自由的战士赶往星际会议中心，但路途上敌人一群DRAGON战机在拦截你，你必须将他们全

部消灭。

任务成功，进入任务 11.6；任务失败，GAME OVER。

任务 11.6

最后的任务是文字题：

TOLWYN：IF THERE IS A CANCER AMONGST US，LET US CUT IT OUT：

SEIZE THE MOMENT PALADIN. 大会让你发言。

CAREFUL FOOLS RUSH IN... 游戏 GAME OVER。

TOLWYN：HARMONY IS MAINTAINED THROUGH CONTROL.

正确的回答：HE'LL TRIP HIMSELF UP. 不正确的回答：HE'S MAD WITH POWER.

TOLWYN：EFFECTIVE SOLDIERS REQUIRE EFFECTIVE TOOLS.

正确的回答：LIKE BIOWEAPONS?

不正确的回答：LIKE SECRET，UNMARKED FIGHTERS?

BLAır：THE SKIES ARE FULL OF CRIMINALS，AREN'T THEY?

正确的回答：TELL THEM MORE...

不正确的回答：ATTACK TOLWYN.

足　球 '97

FIFA'97　★

故事背景

《FIFA'97》是 EA SPORTS 在继《FIFA'94》、《FIFA'96》后推出的王牌节目，把全球的"足球热"推向高潮。该游戏中有三种类型的比赛。

1. 友谊赛。玩家可从 255 支球队（包括职业队和国家队）中任选两支进行比赛，另外还可从各国、各俱乐部中挑选出一支属于自己的豪华球队；

2. 联赛。玩家可从 11 个国家足协（巴西、意大利、德国、英格兰、西班牙、荷兰、马来西亚、美国、瑞典、法国）中挑选出你

所喜爱的联赛。(可惜没有中国的甲A联赛)。你可随时观看日程安排表、积分榜、射手榜、犯规和红牌记录。有时你可以让计算机模拟出你不想亲征的比赛结果;

3. 世界杯，分为锦标赛和决赛两种。前者是18支球队分成小组决出8强，争夺世界杯。而后者是指16支劲旅为了夺得“世界杯”进行“生死之战”。

为了提高你麾下战将的能力，你要经常对你的球员进行角球、任意球、点球、球门球、界外球等训练。为了补充你队的实力，你在联赛中还可将其它队的球星挖过来。

热键设定

1. 无球时动作:

方向键：跑（向任意方向控制队员）

A+方向键：铲球（向选择的方向铲球）

S：切换队员（将光圈切换到离球最近的队员）

D+方向键：倒地铲球（向选择的方向倒地铲球）

Q：加速（使当前正在控制的队员冲刺）

E+方向键：大力铲球（向选定的方向大力铲球）

2. 有球时动作

方向键：带球（使带球队员向任何方向移动）

A+方向键：挑高球（按键时间长可以加大踢球力量；在对方禁区内，此指令使球自动飞向球门中心）

S+方向键：传球（按键时间长可加大踢球力量）

D+瞄准加速（带球者高速冲刺）：射门或大脚破坏（在球门区内接键时间长可以射门，在球门区外为大脚破坏

QA+S+方向键：弧线球

3. 控球队员将球传出后

方向键：跑（控制当前的控制的队员的跑动方向）

D：抽射（得球者自动射门）

Q：加速（当前队员冲刺）

W：进入回传模式

4. 回传模式

方向键：跑（控制当前所控制的队员的跑动方向）

A：挑高球（向当前对中员回传高球）

S：传球（回传当前控制队员）

D：大脚破坏

Q：加速（控制当前队员冲刺）

W：取消回传模式

5. 球在空中飞行时

方向键：跑（控制当前所控制队员的跑动方向）

A＋方向键：头球、冲顶、倒钩、转身射门（做出何种动作，要看得球高度和当前控制队员的相互位置）

Q：加速（使当前控制队员加速）

6. 掷界外球

方向键：移动队员（改变掷球者所面对的方向）

A：掷高球（按键时间长可大掷球力量）

S：掷低球（按键时间长可加大掷球力量）

D：掷向球门（自动将球掷向球门方向，按键时间长可加大掷球力量）

掷球模式——

W：（在一般回传、战术设定、目标模式之间选择）

回传模式——

A：跑（移动在场内的选定队员）

S：切换队员（在其他在场内的十名队员间切换）

D：掷向球门（将球掷给所选定的队员）

战术设定模式——

方向键：选择战术（有三种战术可供选择）

A 或 S：执行术（队员自动执行所选择的战术）

D：射门（自动将球掷向球门方向，按键时间长可加大掷球力量）

Q：退出战术模式

目标模式——

方向键：移动目标（将目标点移到草坪的任何位置）

A：掷高球（将球掷向指定位置）

S：掷向球（将球掷向指定位置）

D：掷向球门（将球掷向对方球门）

7．角球或任意球

方向键：移动队员（改变罚球者所面对的方向）

A＋方向键：挑高球（按键时间长，可加大踢球力量）

S＋方向键：传低球（按键时间长，可加大踢球力量）

D＋方向键：射门或大脚破坏（在球门范围内是射门；在球门范围外为大脚破坏）

W：模式选择（在一般回传、战术设定、目标模式间选择）

回传模式——

方向键：跑（移动在场的选定队员）

A：传高球（将球传给所选定的队员）

S：切换队员（在其他场内的十名队员间切换）

D＋方向键：射门或大脚破坏（在球门范围内为射门；在球门范围外为大脚破坏。按键时间长可加大踢球力量）

战术设定模式——

方向键：选择战术（从三种战术中选择一种）

A 或 S：执行战术（队员自动执行选定战术）

D：射门或破坏（在球门范围内为射门；在球门范围外为大脚破坏。按键时间长可加大踢球力量）

Q：退出战术模式

目标模式——

方向键：移动目标（将目标点移向草坪的任意位置）

A：传高球（将球传向指定位置）

S：传低球（将球传向指定位置）

D：射门或大脚破坏（在球门范围内为射门；在球门范围外为大脚破坏。按键时间长可加大踢球力量）

8. 点球

S：换罚球队员（可以在上场的十人中轮换，电脑默认的是最擅长罚点球的）

D+方向键：射门（按键时间长可加大踢球力量）

9. 守门员有球时

A+方向键：移动守门员（一旦移动了4步之后，只能改变守门员面对的方向手抛球）

S+方键：踢高球（按键时间长可加大踢球力量）

D+方向键：踢低球（按键时间长可加大踢球力量）

W：模式选择（在一般回传、目标模式间选择）

回传模式——

方向键：跑（移动在场内的选定队员）

A：抛球（将球传给所选定的队员）

S：切换队员（在其他在场内的十名队员间切换）

D：踢球（将球踢给所选定的队员）

目标模式——

方向键：移动目标（将目标点移向草坪的任何位置）

A：手抛球（将球传向指定位置）

D：踢球（将球踢给所选定的队员）

10. 门球

方向键：移动守门员（改变守门员所面对的方向）

A+方向键或S+方向键或D+方向键：踢球（按键时间长

可加大踢球力量）

W：模式选择（在一般回传、目标模式间选择）

回传模式——

方向键：跑（移动在场内的选定队员）

A：手抛球（将球传给所选定的队员）

S：切换队员（在其他在场内的十名队员间切换）

D：踢球（将球踢给所选定的队员）

目标模式——

方向键：移动目标（将目标点移向草坪的任何位置）

A 或 D：踢球（将球踢给所选定的队员）

11. 守点球

移动守门员（如果在射门前移动，守门员将在射门的一刹那跳起。如果在射门后移动，守门员将扑向指定方向。如果没有发出指令且球飞向守门员，守门员将自动救球）：A＋方向键；S＋方向键；D 加方向键

游戏虫手记

FIFA'97 需玩家提供 640×480 的显示模式，所以要求计算机的最低配置为“奔 75”。游戏光碟容量共为 360 兆，所需硬盘空间为 50M（《FIFA'96》只需 4 兆硬盘空间），这是以牺牲硬盘空间来加快运行速度。该游戏有较好的背景音乐和逼真的体育场、观众席，并且由英国著名体育评论员 Joho Moston 和 Andie Gray 现场解说。观众的数量并不是一成不变，比赛越精彩，观众就越多；反之，观众则寥寥无几。观众的呐喊声、队歌、鼓声、喇叭声此起彼伏，非常逼真。该游戏为玩家提供了五种阵形；3—5—2；4—4—2；4—3—3；4—2—4；2—4—4。阵形的选择对比赛结果影响很大。如果你想拥有一个强大的中场，请选 3—5—2；如果你的实力非常强大，不妨选 4—3—3；如果你想打防守反击，4—4—2 可能是你最佳的选择；背水一战，需要反败为胜时，不妨试一下长传冲吊的英式打法，阵

型就用 4—2—4 或 2—4—4 冒险好啊！

《FIFA'97》诸多的系统环境设定可令你有充分的自主权。你可作出许多设定，比如是否有越位，是否在场上显示裁判，比赛时间，比赛场地的类型和大小，是否有慢镜头，选择哪国语言（英、意、瑞典、西班牙、法、德）；是否有犯规和受伤，是否显示队员的球衣号码，是否需要现场解说，是否同步显示比赛时间以及调节音乐和音效等。

《FIFA'97》在细节方向更符合现实。如红牌停赛一场以及对背后铲人和冲撞（铲倒）守门员从重处罚这点上同国际足联的惯例相符。另外在队员带球时，当它做下一个动作（如传球、射门）时有一个时间延迟，需要球员追上球才行，这也同现实相符。队员铲球倒地站起的速度要比《FIFA'96》慢，也符合现实。

《FIFA'97》提供了两种联机对战方式：调制解调器联接(Modem)和网络联接（Netwook)。通过 Modem 联接最多可有八人同场竞技；Netwook 联接可有 20 人同时进行（守门员除外)。

然而，《FIFA'97》中也有一些不足，如球员体力没有变化，所以他们就永不知疲倦，可以像机器人一样打满全场。希望 EA SPORTS 以后在这点上能有所改进。当然，作为中国的铁杆球迷和《FIFA'97》的忠实玩家，我们希望 EA SPORTS 能把中国的甲 A 联赛收入到下一部精品《FIFA'98》中。

☆ 模拟养成类

FIFA 足球经理

FIFA Soccer Manager ★

由 EA 出版发行，连邦软件代理销售的简体中文版足球策略游戏《FIFA 足球经理》就是一种集球队行政事务和教练为一体，管理（文字游戏）与看球（声光俱佳的场景刺激）相结合的精采之作。你可以不受时间限制，任意亲临电脑绿茵场，一场又一场地观看世界级一流球队，一流球星，驰骋纵横、一展雄姿。

该游戏是用 640×480 的 SVGA 高解析度 3D 画面来表现的，每个球员的技、战术动作都模拟得无比真实。不亚于电视实况转播，在玩这个游戏时，如果不看电脑屏幕，而仅从音箱传出的音效，和他们表情、喊叫你会当真以为他们在观看某个真实赛事！EA 把这一切表现得淋漓尽致，充分展现了足球艺术的魅力；另外游戏在球员的配合，战术组织，直至射门方面的模似，根据不同的对阵双方阵型、上场球员，不同的技术能力，以及无数临场偶然性，会有无穷变化，使你感到场场如新，真真正正是“百看不厌”；你既作为观球者，又作为教练，当然对赛场输赢极为关心，在看比赛时的投入程度也就身心百倍，全力以赴。在刺激、紧张的呐喊中得到快感。须注意的是，这个游戏只支持 WIN95 操作系统，基本 CPU 要求为奔腾 60，推荐使用奔腾 120，50M 以上硬盘空间，16M 内存，2M 显存的支持 DirectX3 的 PCI/VLB 显卡。

游戏攻略

游戏是从你在欧洲执教球队，参加联赛开始的。你可以在 5 个不同的国家中选择一个队执教它。包括英格兰（超级联赛、甲级赛、乙级赛、丙级赛）、德国（甲级赛、乙级赛）、法国（甲级赛、乙级赛）、意大利（甲级赛、乙级赛）、苏格兰（超级联赛、甲级赛）。假设对意大利足球有浓厚的兴趣，你一定想执教球队，参加高水平的意大利甲级队联赛，对否？在“意甲”中，你能选择的球队包括：AC 米兰队、埃默利队、巴里队、伯罗尼亚队、布雷西亚队、都灵队、弗罗伦萨队，福贾队、国际米兰队、卡利亚队、克雷莫纳队、雷吉亚纳队、卢切斯队、罗马队、那不勒斯队、帕多瓦队、帕尔马队、帕勒莫队、佩鲁吉亚队、佩斯卡拉队、皮亚琴察队、拉齐沃队、赛纳队、热那亚队、维罗那队、维琴察队、热齐亚队、乌迪内斯队、亚特兰大队、尤文图斯队……哇！怎么样？你可选择的部队还不少吧？当你选择了最熟悉的 AC 米兰队时，会惊喜地发现，你拥有一群世界级超一流大牌球星。主力阵容有巴乔、维阿、罗西、马尔蒂尼、科斯塔库塔、巴雷西、雷齐格、戴维斯、德塞利、布罗姆奎斯特、阿尔贝蒂尼。替补队员有雷尔波、科科、艾拉尼奥、萨维切维奇、西蒙尼。其它队员有阿尔德加尼、帕格托、塔索蒂、斯坦卡内里、维尔乔沃德、加利、安布罗西尼、博班、洛卡特里、杜加里。你将率领 AC 米兰队，参加意甲，夺取冠军杯……但这一切都并不简单：现在你有机会去真正体会一下做为一位足球经理的点点滴滴。随着比赛的日程，冲刺的激情和降级的痛苦使你的肾上腺分泌加剧。你必须在这两种极端的情绪中把握自己。无论是在训练场、赛场、建设工地、银行、俱乐部会议室、商品买卖、球员交易……正是你在成功的管理或是弄垮你自己的俱乐部——其他人不负有任何责任，经营一个足球俱乐部的每个工作细节都会让你一人承担。不小心点是万万不行的哟。比如你需要作出重大决定、收购明星球员、改善球场、使你的俱乐部建立在牢固的经济基础之上，并且每周不断取得进步。如果你不能做到这一点，最后将导致经济崩溃、球员流失、俱乐部破产。

所以，下面还是给你谈点管理的经验，还望有点耐心听。

第一项管理工作：充分了解你的部队成员的“五脏六腑”。这样你才能知人善任，提高战斗的成功率。首先，查看“统计”项目，此项目中，以表格的形式向你展示出一个包括球员各种特点的全面的一览表。通过这个极重要的数据你可以对你属下球员的情况“了如指掌”，根据不同球员的不同情况，量体裁衣，

安排最适合于每个球员的独特的训练方式，从而提高本球队的技术水平。下面就给你统计内容的详细说明，望妥善留存：

1. 跑动。主要包括速度、敏捷、起动三个方面。其中灵活性，表示球员变换方向等能力；起动，是指球员从一般状态到迅速提速的能力。2. 力量。耐力、力量、健康三个方面。其中耐力强的球员比耐力差的球员，在球赛中更不容易疲劳；健康况状差的球员在比赛时更容易受伤。健康状况可以通过理疗来恢复。3. 技巧。主要包括射门、传球、头球、控球、盘带。4. 铲球。包括判断和技巧。5. 冷静。越冷静的球员，在比赛时越不容易犯错误。6. 意识。这是指场上意识。一位场上意识好的球员会比场上意识差的球员找到更多的传球机会。7. 资质。这是指球员在关键时刻实现惊人壮举可能性。8. 守门。包括踢球、掷球、救球。其中踢球指大脚开远球的准确性；掷球则是掷远球的准确程度。9. 掷球。主要指掷界外球和边线球的距离和准确性。10、领导。即使在球队处于不利的情况下，有领导能力的球员可以对球队保持纪律性起帮助作用——没有一个强力的领导者，对球队下达的命令就得不到严格的遵守。11. 意志。意志力强的球员，会降低精神状态波动导致的不利形响。12. 判断。准确的判断力使球员不致于在场上跑空趟浪费体力，同时也会减少受伤的情况。13. 得分欲。具有强烈得分欲的球员有很强的射门意识。

第二项管理工作：合理安排训练日程。在全面“摸透”你的队员之后，你就可以开始训练他们了。虽然游戏开始时有系统默认的训练方案，但是，如果你想取得成功，你必须根据具体情况组织起结构更为合理的训练方案提高你的球员的水平。因此，你可以依据刚才了解的一系列强有力情报，为你球队中的每一个球员量体裁衣，制定最合适的训练方案。这看起来比较麻烦的，但却是你作为一名合格的足球经理理所理应进行的一项极其重要的工作。这就叫“磨刀不误砍柴工”。

在训练项目中，有以下可供选择的训练项目：1. 射门。包括近距离和远距离射门，你的球员会提高他们的准确率并且更能把握射门机会。2. 传球。将会提高传球的准确性。3. 头球。增加队员的控球机会并在进攻中将球顶入网窝。4. 冲刺。有助于改善全面的健康情况和跑动情况。5. 慢跑。这是长距离的跑步训练，有助于改善健康状况和耐力。6. 控制力。培养球员的控球能力及在压力下保持场上意识和冷静的一般技巧和方法。7. 练习。是指伸展、准备动作和控制体重的基本体操，它将提高球员的耐力、力量和灵活性。(注意，它对球员的

体力消耗较大。）8. 举重训练。提高肌肉力量、改善身体状况。9. 区域防守。练习适应在队中所安排的位置并学会抓住转守为攻的机会。它对于防守队员和中场队员很有用，有利于提高场上意识并从根本上提高球队的精神况态。10. 盯人。提高球员的阻截球的能力和场上意识。11. 铲球。提高球员在铲球中准确判断到球的能力，这也是一项艰苦的课程。12. 理疗师。有助于队员在疲劳中恢复并加强体力、减少受伤的可能性。这也有助于提高球员的精神状态。13. 救球。守门员的必修课。14. 守门。这可不是看守体育场大门……15. 踢球。提高球员近距离和远距离踢球的准确性。16. 掷球。磨练球员近距离及远距离的掷球技巧。17. 一方五人。这种室内比赛，有助于练习短传及一对一的能力，好的精神面貌会让队伍团结一致去比赛，这是一种相当辛苦的训练。18. 训练比赛。这是室外比赛，目的在于培养提高球员的场上意识，球队会从这全面的能力展示中获益，但这也是相当耗费体力的课程安排。

别忘了注意安排好休息时间，如果你不想为你的球队制定训练日程表，可用系统默认的训练方案，不过还是自己根据实际情况制定更好。在制定训练方案时，一般应考虑以下情况：1. 注意下场比赛的时间，据此来计划大运动量训练。2. 放假。在比赛时间临近，队员体力又不济的情况下，可以考虑安排放假(即无训练安排)。3. 可在周六安排理疗。4. 有目的的针对性练习。在查看了下场比赛对手上场球员和阵型情况、作了我方出场阵型和球员安排以后，据此对我方各球员作针对性训练。

第三项管理工作：出场阵型的安排。在研究了各个球员、安排了一般训练日程后，就要确定下次比赛出场阵型。

在游戏中，系统已经给出默认阵型，以一种不变应万变的态势，用亘古不变的默认阵形出阵——结果虽然 AC 米兰队球星如云，还是败绩累累，冠军杯可望而不可及。因此在出阵前，要先查看有关对手阵型情况，其次要了解对手阵型中的球员配置情况，然后再作出相应的针对性阵型和针对性人员配置。默认的阵型中的上场主力队员，也不一定是最佳配置，在执教 AC 米兰队（在电脑中）时经常把作为替补队员的萨维切维奇放在边锋、前腰或自由人位置，而把连替补都不是的法国球星杜加里，放在前锋位置，都有不错的收获。相对于尤文图斯队这类强队来说，AC 米兰队的左、右前卫位置一直难有适当人选，有时就把前锋巴乔改打左或右前卫。经过每次赛前精心安排的针对性阵型和球员配置，你的球队胜算可达百分之八十以上。

记住：阵型变化是《FIFA 足球经理》最杰出的篇章，它集中了现代足球中几乎所有热门或冷门的阵型种类，下面是几种热门阵型：

2—4—4：两个后卫看来十分冒险，但当加一个清道夫，则后防能力将显著地提高。清道夫将在后场的两个边线之间活动，在需要的时候参加进攻和防守。

4—4—2：这是明显的防守阵型。两个前锋，如果对手也是这种阵型，则双方都难于得分，但是如果你的前锋能力更强，那么两个就足够了。

4—3—3：这是防守战术适合采用的阵型。如果你的中场和前锋可以很好地配合，你将能很好的控制中场，而禁区前强大了防守力量将确保你的胜利。

4—2—4：这是更加攻守平衡的的阵型。关健是中场要有两位能力值较好的球员。这里，中场球员是比赛的核心，他们要将球传入前场，在防守时协同后卫。

3—5—2：这是一种富于变化的阵型，对全攻全守战术同样适用，5 个中场球员可以迅速地转变为 7 个前锋进攻或 8 个后卫防守。

喔！各种阵型实在太多，相信你在玩过这个游戏之后，会成为一名超级阵型专家。

第四项管理工作：首发阵容各个球员的技术风格的安排。共有七种风格，每个球员最多只能选三种，它们是：1. 远射。这是一旦发现丝毫射门机会就会拔脚劲射。2. 交叉换位。这对于边锋和一般球员最适用，它可使一个球员将准备射门的球传给锋线上另一个处于更佳射门位置的球员。3. 长传冲吊。它使防守队员在赛场上向前方踢出长传球。4. 短传渗透。球员将更加迅速地将球传给同伙，这将有利于快速进攻。5. 插入空当。这就不用在这里解释了。6. 控制球。球员在球场上自己运球，并尽可能长时间的保持对球的控制。7. 控制比赛节奏。在同难以对付的球队比赛时，这一风格使球员将球传给同伴保持已方对球的控制权而不是发起进攻去射门。当对手设法取得比赛的主导权时将球回传是个较为安全的防守技术，使对方的进攻意图不能实现，当然，如果你在上半场得分后，想保持得分，也可能采用这种战术——在现实中，将会得到观众的嘘声。

第五项管理工作：整体战术设计。1. 一般。这时，上场球员将按照你在“风格”项目中作出的技术风格踢球，这也是系统默认的战术。2. 进攻。你的球队力图去踢一场进攻型比赛，但并不是全线出击，你保留了一定的防守力量。3. 全线压上进攻。你的球队会不停地向前场发起进攻力图攻破对方大门而不

考虑防守——后防空虚！4. 防守。你谨慎小心地保留相当多的球员在后场。但是，一旦机会出现，他们还是会尽力去进攻——防守反击。5. 全线撤回防守。你的整个球队都会防卫已方球门而不去考虑发起进攻。6. 造越位。这就不用解释了吧！7. 拖延时间。你的球队想通过保留控球权而不是发起进攻来打完这场比赛——有点恶心吧？

在赛前，最好还是默认"一般"。而在比赛中场休息时，根据比赛上半场的情况，再考虑是否调整整体战术。

第六项管理工作：注意倾向的设定。在"倾向"选项里，可以设计每个队员踢球时的"盘带倾向"和"铲球倾向"。默认值是各占 50%。在这个栏目里，有一个活动区域调整项目十分重要，你可以根据战术需要调整防守区、中场、进攻区等三个区域的范围大小，以确定防守、中场、进攻队员的主要活动范围。这种调整最好也是在比赛进行到半场休息时来进行。

第七项管理工作：参加比赛。做好了上述赛前准备，你终于率队投入战斗了。为了每场比赛都不显得拖拉，EA 采用"时间压缩"技术，每场比赛 90 分钟计时，实际只用 6 分钟左右——每半场仅 3 分钟左右（不包括场间休息）。比赛时，双方得球者、射门者，都会在下方信息栏显示姓名，谁犯规，谁受黄牌警告，也显示在哪里——就像是译制片的中文字幕。再加上阵型是你安排的，因此，你能对场上各个位置你方球员的表现了如指掌。在半场休息时，你可进入球队菜单，查看对员的体力、士气等情况，并根据上半场的具体情况，对阵型、风格、战术、倾向（包括后防、中场、进攻三个区域）进行调整，或用替补队员替换场上队员，或不做任何调整直接返回赛场。在场上，你还会看到一些其它东西，比如，看台上挤满了球迷，喊声、喝采声、歌声震天，说明今天的球票卖得好，你一定狠赚了一把；看台上空空荡荡，只有稀稀拉拉的几声，说明球迷寥寥无几；看台上有几处搭着施工棚架，那是你修建超级看台的地方，当然那些地方也就没有球迷，也就等于可供销售的球票在施工期间会有所减少……

以上，就是你在《FIFA 足球经理》中充当一名教练要干的话，而下面要说明的，是你当经理的工作——那是和当教练相互促进而不可分割的。

在你安排好下次比赛的阵型、风格、技术、倾向等事物，确定好训练日程后，不要忘记你在参加比赛之余还要管理俱乐部，它包括以下这几件事：

第一件事　转会

你与球员的合同到期或者有球员受伤不能上场时，你就可以到转会市场去看一看。另外，因为你是在经营一个足球俱乐部，球员也是你的一大笔财产。如果你想迅速筹集资金的话，出售几个球员也是必要的。特别是如果你手头有足够的资金，能买入大牌球星的话，那就更棒了！在游戏开始时，资金显然匮乏（刚起步嘛），如果流动资金出现负数，不仅不能发出球员的工资，球员士气下降，不卖力打球，你自己还有被解雇的危险。因此，你可进入转会市场卖掉几个你认为多余的球员（先查看球员能力分析表）。注意，球员开出价钱，到找到肯出那个价钱的买主，需要一定时间：可能是一、两周，也可能是好几个月。所以，要出售球员就要早作准备，不然的话，当你出现财政赤字或急需大笔钱（如突然发现某球星进入转会市场）时，已经远水不救近火了。销售多余球员不仅有一笔款项收入，而且还可以减少一笔工资支出，真是一举两得的大好事。但是，售出多少球员，还要看你所经营的俱乐部的具体情况而定。在比赛中，时而遇到一些红牌停赛、受伤不能上场等情况，导致有些主力队员一周或数周都不能上场。而且队员在日常生活中也会因“违规染发”、“饮酒闹事”等突发事件被停赛。所以，你还得留下足够的替补队员……你可以在进入转会市场中的球员中挑选球员，也可以在未进入转会市场的球员中挑出候选者进入重点名单。在进入转会市场的球员中挑选球员时，系统默认的转会费相当于球员的身价；默认的建议工资额相当于球员目前的工资水平。默认的合同期为 36 个月。一般来说，你只给出默认值的价格，往往不会被该球员接受（待遇一样，何必转会呢?），所以，如果你打算收购该球员，应当出价更高，更诱人些。否则，该球员可能被出价更高的俱乐部抢走。注意：据经验，用不着多给转让费，只需提高给他本人承诺的工资待遇就行了。

你在选定购买某个转会市场上的球员时，不会立即通知你购买结果。要等到下一场比赛结束后，才可能得到该球员是否同意转会的消息。如果你打算在还未进入转会市场的球员中挑选出候选者，可以将他们放入重点名单。这样一旦你所选中的球员进入转会市场，你就会被提醒，赶快去购买！另外，你还可以尝试购买还没有进入转会市场的球员，不过，这时除了要提高所承诺的工资待遇以外，还要加倍付给其所在俱乐部转会费。大牌球星的转会费已经很“恐怖”了，再提高是不划算的——你可以只提高他们的承诺工资，他们如果接受你的诱惑，便会在下一场比赛之后，向你发出对你的开价很满意的信息，但同时会以与现俱乐部关系密切不能离开为由，表示暂时不能加盟你的俱乐部并请

求你保留他的位置。这样，他在合同期满成为自由人时，会直接来到你的球队。购买大牌球星的确实要花大价钱，但大牌球星给俱乐部带来的收益是不可估量的，这种“性能价格比”实际上很划算。在现实生活中，明星组成的豪华阵容，往往矛盾重重，不好管理，适得其反——而在《FIFA 足球经理》中，你尽可组成全明星球队。纵横赛场、富甲一方。在转会一栏中，还有借用球员：如果你并不想为一项购买球员的交易花大笔金钱，但是你又需要有人来填补你的球队中出现的空缺或增强球队实力。你就可以尝试借用球员的方案。凡是借来的球员，都不需要支付巨额的转会费，只需支付给球员相当于他在当前俱乐部所挣的工资即可。但是，对方俱乐部愿不愿借，又是一回事，这也要等到下一场赛事结束后才知道。注意：一般在赛季结束前，对方俱乐部是不会同意租借球员的。

第二件事　设备管理

设备管理主要包括足球场场地维护和体育场建设。首先是场地维护——即使你个人容忍你的赛场情况恶化使比赛水平降低，但是，你可能会发现比赛已经被国际足联取消了！没有比赛，就没有球票收入，长此以往，俱乐部就算完了。在球场维护菜单中，有“每周支出”栏目，在这里可以设置每周花费在足球场上的金额，默认为 100 英镑。根据经验，每次给 600 英磅最合适。如果收到国际足联关于你的场地有问题的警告，你就要赶快在“一次性支出”栏目中，支出一大笔维护费来挽救受到威胁的主场赛事。否则……

在图表上的绿色条表示足球赛条件优越，为世界级足球场的理想环境；图表上的红色条表明足球场条件非常恶劣，主场比赛被取消。票房收入大跌，你可以根据这个图表来确定最适合你的足球场的维护费用。其次是体育场建设。你可以新建和扩建超级座位来增加你的门票收入。不过在早期，原有超级座位的球票都销售不完（还剩多半）所以大可不必花这笔建设费——把多余的钱投到足球场维护方面，才是正道。

第三件事　财政事业

在“财政状况”菜单里，你可以展开你的赚钱本领。进入“球票”子菜单里，你可以为主客场分配球票以及调整球票价格。经验表明，涨价比降价效果更好（意大利球迷真舍得花钱），建议你的球票主客场都由默认的 25 英磅涨到 50 英镑一张（暴利）。在“商品”子菜单里，你可以改变进货量和卖出商品的价格——当然又是大涨价！如果你实在缺钱，可以进入“贷款”子菜单，贷款

的利息为每月0.8%。记住：当你缺少资金，无力偿还贷款时，你会收到一封警告信让你进行内部整顿。你还会被给予一段时间来处理好你的贷款偿还额。如果超期还是无法偿还，你就会被赶出俱乐部。不到万不得已，最好不要贷款，“合同”子菜单里，你可以检查并且更改与球员签订的雇佣合同——特别是你能在此为球员增加工资和延长合同期限。更改后的合同要在稍后得到当事球员同意才能生效。注意：在你延长了合同期限后，应不要忘了给球员增加工资——如不这样办的话，球员肯定不会同意你的更改。作好了这三件事，你便财源茂盛，球运亨通。加上你的教练有方，使你的事业蒸蒸日上。

这游戏什么时候结束呢？好像是没有结束的时候……

恋爱物语

Lian Ai Wu Yu ★

日本富士通公司制作的游戏《恋爱物语》，由“台湾华义国际”进行中文化的工作。游戏《恋爱物语》不论在书面及音乐部分都有出色的表现，书面虽然只是以256色显示，但精致得令人吃惊。游戏不只着重主角各项属性的开发，更强调主角与同学间的关系。阐明人与人之间的关系并不能以训练或是学习而得来，还得靠真诚相待，这就是《恋爱物语》成功之处。游戏开始时玩家要输入姓名及出生日期等事项。之后便要答三个问题来决定角色的性格。整个游戏分为两阶段。后期的发展与前阶段有紧密的联系。最后游戏以毕业礼作为结束，其中还牵涉男女间感情的关系，你的取舍，都直接影响游戏的结局。

游戏攻略

第一，日程安排。对于初玩者而言，可能会因为游戏中每项活动所需天数不同而烦恼。其实每项学习活动都是有固定天数的。武术、社团活动、静养和探索都只占一天，文科、理科和武术魔法则占两天，而艺术、治疗魔法及创造魔法都占三天。游戏中有时会出现一些情况，选择“武术”却需要两天，或是选“艺术”但又用了四天的时间。其实这是因为该活动横跨了一些学校假期，所

以好像多占了时间，实际上是没有影响的。第二，社团与人际关系。参加社团（不要想歪，这是指参加学校的学会活动）除了能增加某些特定属性外，也是与朋友建立关系的途径，例如加入历史社便能常看见娜依秀。社团主要分为两大类，分别是文化类及体育系。前者是逢星期二聚会，后者则在星期五。游戏中一些特定的人物如优罗丝，便只能参加生物社团才能遇见，大概是由于她太爱动物的缘故。还有网球社的鹤莲也是个例子。一旦决定了选择哪个社团便需要维持一年的时间，所以要小心选择才好。初玩者特别要注意选社团时，是可以按右上方的倒三角去选下一页的。以下便为大家介绍能在哪个社团内找到不同的人物。

娜依秀：历史社	菲尔婷：文艺社
佳丝蒂：音乐社、网球社	弗罗丝：科学社
爱尔丝：田径、演剧	米　罗：生物社
玲蒂儿：魔法社	玛莉雁：游泳社
柯：　篮球社	鹤　莲：美术社
优罗丝：生物社	

第三，消息情报员。游戏中有好些人物是扮演提供资讯的角色。如茉莉兹和尼尔多便是提供有关女子情报的最佳人选。茉莉兹甚至知道什么人选了什么社团，在决定参加社团前不妨先找她谈谈。另外，街道服装店的米歇儿小姐其实会算命，但由于假日人客众多，要她替你算命还是留待平日吧，逃一两堂课是免不了的。尼尔多不时会在星期日跑来要你陪他一起去玩，而他又没有主见，到公园还是市集，要由你决定，逛杂市你可要留意一下街道的店铺，这有助日后的游览，而到公园则有机会碰到女同学，和优罗丝及菲尔婷的关系会有所进展。虽然第二次尼尔多再找你时，你选择陪他，但所遇到的情事变化不大，却是主角与他建立良好关系的桥梁。至于到茉莉兹的房间则可打探“女孩子的性格”及“女孩子的兴趣、个性”。第四，鲜花赠佳人。游戏开始时并不能到市集的店铺去，要去的话不妨答应尼尔多星期日的邀请，以后的日子你便可以到花店买花。游戏中，送花是一个得到女孩子欢心的途径（现实生活中也是），因为平常找她们谈天多会因太忙而遭拒绝，有礼物便不同了。要送花当然要买花了，要到市集去买花只可待假期或是选“探索”，所以平日想送花时定要预早计划一天“探索”，然后在星期日送给女孩子。不要以为那些花可以留著一星期，花可是会凋谢的。更要注意的是切忌没有买花而选“送花”，这会造成关系上的负面

影响。如果所送的花是女孩喜欢的品种，她对你的好感会提升不少。女孩子喜欢什么花，请参考下表。

娜依秀：粉红色的花束　菲尔婷：普通的花束

佳丝蒂：红玫瑰　弗罗丝：普通的花束

爱尔丝：红玫瑰　米　罗：所有

玲蒂儿：红玫瑰　玛莉雁：红玫瑰

柯　　：普通的花束　鹤　莲：粉红色的花束

优罗丝：粉红色的花束

第五，娜依秀性别之谜。娜依秀初期的性别其实是一个谜，实际上她/他真正的性别决定于玩家的手中。当然玩家应从将娜依秀变为女性的角度出发，这便能得到最好的结局。只要你在前段时期练得一身好数值的属性，加上“粉红鲜花轰炸”，她大多便会变成女性。她的身分其实可从市集街道上花店老板那里获得丁点儿的情报。要提醒大家的是，要以最好的结局去完成游戏，娜依秀是一个重要的关键，她与能否习得“创造魔法”有关。一言以蔽之，如果你要以最佳的结局完成游戏，便要令她变为女性及向她展开追求了。要得到她的芳心，便要有好的成绩。所以要注意考试前的温习。大家可以参考以下的“考试时间表”临时抱佛脚一下。

（前部分）

第一学年

期中考试：7 月 8 日至 7 月 13 日

期末考试：12 月 9 日至 12 月 14 日

第二学年

期中考试：7 月 7 日至 7 月 12 日

期末考试：12 月 8 日至 12 月 13 日

（后部分）

第一学年

期中考试：7 月 9 日至 7 月 14 日

期末考试：12 月 3 日至 12 月 8 日

魔法考试：2 月 21 日至 2 月 23 日

第二学年

期中考试：6 月 8 日至 6 月 13 日

期末考试：12月9日至12月14日

魔法考试：2月20日至2月22日

第三学年：

期中考试：7月7日至7月12日

期末考试：12月8日至12月13日

魔法考试：2月25日至2月28日

第六，星座与性格。游戏中的生日日期也很有学问的，游戏中加入了星座与性格的关系，如果你的星座与女孩相配的话，当然是最好不过啦，所以在开始游戏时，可以先参阅下表来决定你的生日日期。

牧羊座：3月21日至4月20日

金牛座：4月21日至5月21日

双子座：5月22日至6月21日

巨蟹座：6月22日至7月23日

狮子座：7月24日至8月23日

处女座：8月24日至9月23日

天秤座：9月24日至10月23日

天蝎座：10月24日至11月22日

射手座：11月23日至12月22日

山羊座：12月23日至1月20日

水瓶座：1月21日至2月19日

双鱼座：2月20日至3月20日

与女孩相配的星座：

娜依秀：金牛座、处女座、山羊座

佳丝蒂：牧羊座、狮子座、射手座

爱尔丝：天蝎座、双鱼座

玲蒂儿：牧羊座、狮子座、射手座

柯　　：金牛座、处女座、山羊座

茉莉兹：双子座、天秤座、水瓶座

优罗丝：巨蟹座、天蝎座、双鱼座

菲尔婷：巨蟹座、天蝎座、双鱼座

弗罗丝：双子座、天秤座、水瓶座

米　罗：牧羊座、狮子座、射手座
玛莉雁：金牛座、处女座、山羊座
鹤　莲：双子座、天秤座、水瓶座
与女孩相冲的星座：
娜依秀：牧羊座、天秤座
佳丝蒂：处女座、双鱼座
爱尔丝：牧羊座、天秤座
玲蒂儿：巨蟹座、山羊座
柯　：狮子座、水瓶座
茉莉兹：处女座、双鱼座
优罗丝：双子座、射手座
菲尔婷：狮子座、水瓶座
弗罗丝：金牛座、天蝎座
米　罗：金牛座、天蝎座
玛莉雁：双子座、射手座
鹤　莲：巨蟹座、山羊座

最后，告诉玩家一个终极“成功”大法，它可以使你在短时间内，把属性数值提升至最高。

方法简单得很，在每次执行日程前先储存，然后再执行。由于活动成功与否，部分取决于游戏的随机数，也就是你的“运气”，如果发觉整个星期你很倒霉的话，不妨读取存好的进度再来，避免浪费光阴。假如没有什么不利的突发事件，加上成功率高的话，便把进度储存吧。此方法虽花时间，但可以在十五岁左右便使属性数值全满了。余下来的时间大可以花在朋友关系上。要爆机，就不太难了，对吧？

人物介绍

娜依秀：是主角的室友，主角开始还误会了他是女孩子。其实他的性别一直是个谜，但却是游戏能否达到最终目的关键。

爱尔丝：一个不太懂得别人感受的女孩，因此不时出言伤了别

人，与佳丝蒂关系特别恶劣。但只要你愿意了解她，打开她的心扉还不会太难。

佳丝蒂：是个常常丢掉东西，言语间带点高傲的女孩，因此引来不少麻烦。但她却是一个有责任感的人，所以无论发生什么事，都要信任她。

菲尔婷：与书结下了不解之缘，深信“金色鱼传说”的女孩。平日只要到图书馆，多半能找到她。要送她生日礼物？灯是最好不过的选择，因为她爱挑灯夜读嘛！

茉莉兹：她因好奇心大而搜集到不少情报，但有时也会因好奇心而闯祸。她是主角获得女孩子情报的最佳渠道。

玲蒂儿：一个表面性格像男孩的女孩，魔法能力极高。不过她的性格极强，甚至会接受男孩的挑战。

柯：一个好动的女孩，似乎与她的外表不太相似。她的特质是热爱运动。如果与她友好，到她的房间找她，可能会邀你一同去打篮球呢！

各人物的生日

娜依秀：12 月 26 日	优罗丝：3 月 2 日
佳丝蒂：11 月 28 日	菲尔婷：10 月 30 日
爱尔丝：7 月 1 日	弗罗丝：1 月 23 日
玲蒂儿：4 月 4 日	米　罗：8 月 4 日
柯：　　5 月 19 日	玛莉雁：9 月 11 日
茉莉兹：6 月 12 日	鹤　莲：10 月 1 日



下篇

易如反掌

本篇包括了现今各种中外排行榜上的绝大多数游戏的秘技与修改方法，更希望各位玩家能够感受到“易如反掌”的感觉。另外，对于刚刚迅速爬升到排行榜前列的游戏，如帝国时代（Age of Empires）[illegible]也都提供了秘技。

F－22 闪电 Ⅱ

注意：Insert 和 Home 都是方向键上方那一组键.

空中补给：Ctrl＋Alt＋Shift＋Insert

刀枪不入：Ctrl＋Alt＋Home

MDK

healme 加血

ineedabiggun：得到大枪

tornadoaway：???

holokurtisfun：???

ilikeolob：???

nastyshotthanks：???

kill：自杀

NBA LIVE'96

在游戏结束时可以看到游戏制作者的名字，用纸笔将他们的名字记录下来，然后在以后进行游戏时可以用这些名字来创造一些新球员，而这些新球员可都是最超强的。

NBA LIVE'97

使用秘密球员：

进入创建新球员的屏幕，在输入球员姓名时使用以下游戏制作成员的名字，这样即可获得已经设置好各种资料的球员，这些名字是：

Ivan Allan，Sheila Allan，Greg Allen，

Joe Amati，Steve Anderson，Dary lAnselmo，

Renata Antonic，David Bollo，Brian Chan，

Glenn Chin．Stanley Chow，TrazDamji，

Ed Fletcher，P. C. Gazzo，Kim Gill，

Aaron Grant，Cindy Green，Crispin Hands，

Shana Hoernke, Dom Humphrey, Kurt Hsu,
Andrew Jinks, Al Johanson, Ernie Johnson,
Michael Klassen, Mike Klein, Shyang Kong,
Brian Krause, Greg Lassen, David Laviolette,
Ken Lam, David Lee, Tim Lewinson,
Marcus Lindblom, Adam Mackay—Smith, Jeff Mair,
Wil Mozell, Al Murdoch, Ted Murray,
Sam Nelson, Daniel Ng, Brent Nielsen,
Casey O'Brien, Sean O'Brien, Darrell Olthuis,
Jay Page, Zoe Qu inn, Rod Reddekopp,
Sabastiaan Reinarz, Steve Royea, Giovanni Sasso,
Darren Schu eller, Dan Scott, Kirk Scott,
Mark Soderwall, Novell Thomas, Ken Thurston,
Mike Vanaselja, Dave Warfield, Robert White,
Brian Wideen, Tarrnie Williams, Amory Wong,
Weng—Keen Wong

VR 战士 PC

在片头号画面时迅速向上按游戏杆 17 次，就可选最终的 Boss——Dural：

开启 Select Player 选项，顺序按游戏杆的下、上、右，再同时按左与开始键，即可越过其他对手直接挑战 Dural。

1. Dural 选用法

开启 Player Select 选单，顺序按下摇杆的下、上、右，再同时按左及防守键（Guard 键），若听到一呼啸声，即表示输入成功。

此秘技在 Ranking Mode 下无效。在 VS Mode 下 1P、2P 均可使用以上方法，结果将是 Dural vs Dural。

2. 将 Dural 加入战绩表（Record List）

正常状况下 Option 里 Record 一栏是不包含 Dural 的战况的，但若在片头画面出现 Press Start Button 时迅速将摇杆连续向上按 17 次，再按下开始键。进入 Option 选项，此时若听到一声"Ring Out"即表示输入成功。再进入 Record 选项，即可见到包括 Dural 在内所有角色的战况及图片。此秘技只需输入一次，

Dural 的战绩即可永久保存。

3. 任意选关及调整擂台大小

在片头出现 Press Start Button 时迅速将摇杆连续向上按 12 次，再按下开始键。进入 Option 选项，此时若听到一声“K. O”即表示输入成功。将光标移到最后的 Exit 选项以下，此时屏幕上将见不到光标，判断光标是否存在的方法是若某一选项是以黄色显示时，则光标即停留在该选项位置；若全部选项均为白色，则是无光标，按下 Guard 或 Kick 任一键，将会出现一个叫“Option＋”的选单，在此可任意选关及调整擂台大小。

有一点值得注意的是此选项亦会永久保存，如你已选择了进入最后一关在宽度为 8 米的擂台上与 Dural 决战，那么以后只要你以 Arcade 模式启动游戏，均将自动进入最后一关在相同大小的擂台上开始决斗。若欲改变设定则需在“Option＋”选单内重新设定，此秘技在 Ranking 及 VS Mode 下无效。

VR 特警

先把控制方式设成键盘，上下左右及装填键则是你自己的设定。

在 SEGA 画面：按住装填键不放并按上、下、左、右。

在 AM2 画面：按住装填键不放并按下、上、右、左、上、上、左、右。

以上操作如果正确的话会有装填的声音出现，成功后永远有效。这样在菜单处会有 Ranking Mode、Freeplay、9 Difficulty levels、Options 额外菜单、Japanese Language、Mirror Mode、Gun Select（游戏中按下 F3 键暂停后，按下装填键选择你要的枪支种类，其中包括一支不用子弹的机关枪）。

Z

用 PCTOOLS 编辑 Options. Cfg 文件，将从 SECT0000 的 DISP0004 开始的 20 个字节改为 00，然后进入游戏，在主菜单中选择 Replay Level，就可选 20 关中的任何一关作战了。

七英雄物语 I

编辑 N2UNT?. DAT（? 为存盘进度号，范围从 0 到 7），人物数据的存放顺序为：攻击力、防御力、魔法防御力、移动力、等级、经验值、目前体力、体力上限，均是两个字节。人物的地址如下：

凯：SECT0000 的 DISP0039 至 DISP0054；

雷丽：SECT0000 的 DISP00167 至 DISP0182；

拉娜：SECT0000 的 DISP0295 至 DISP0310；

阿修力士：SECT000 的 DISP0423 至 DISP0438；

齐力：SECT0001 的 DISP0039 至 DISP0054；

汀娜：SECT0001 的 DISP0167 至 DISP0182；

利伯尔：SECT0001 的 DISP0295 至 DISP0310；

注意事项：游戏中设定凯和利伯尔要在两关中被打败，到时请修改相应的目前体力值。

匕首瀑布

只要在商店关门的时候一直待下去，那么柜台上的所有东西都可以自由地拿走，还可以卖给那个笨老板。

三国志 V

首先记下武将的数据，存盘后退出，搜索 SAVEDATA. S5，查找相应数值即可。数据储存方式如下：

勇名　经验　兵数　身份　行动　武力　智力　政治　魅力　训练　士气　将军　忠诚　所在　君主　担当　宝物　技能

其中，勇名、经验、兵数占两上字节，其余占一个字节依次排列，最后的宝物和技能各占四个字节。

其中的武力、智力、政治力量和魅力是不加宝物时的数值，宝物不能修改。技能的四位代码要还原为二进制计算，0 为无，1 为有，例如关羽只有“无双”和“奋迅”：

二进制：　0000　0000　0000　0000　0100　0100　0000　0000

十六进制：0　0　0　0　4　4　0　0

按从左到右的顺序分别有以下计策：

乞雨　消去战场上部分的火焰

治疗　使受伤士兵恢复，只能对周围我方部队生效。

鼓舞　提升我方部队士气。

仙术　恢复战场上全部我方部队受伤的士兵，有时可使已行动部队再行

动。

收拾　解除该部队的混乱状态。

火计　放火，须注意风向。

激励　提升我方全体部队士气。

妖术　耗损敌方兵力并使其士气及训练度下降。

幻术　耗损敌方兵力并使其混乱成无阵状态。

伏兵　敌部队位于森林地带时方可使用，耗损敌方兵力。

占卜　效果不定，从升降武将寿命、攻击敌方、强迫退却到预测风向都有可能。

落石　敌部队位于城周围时城中部队才可使用，耗损敌方兵力。

消火　可消除周围的火焰。

天变　下豪雨使所有火焰消失。

远矢　该部队射程+1。

无双　降低被敌方部队一齐攻击的伤害。

藤甲　增加弓防御和在河上的行动力，对火计则弱。

速攻　该回合机动力+10。

乱射　对射程内的所有部队用弓矢攻击（不分敌我）。

奋迅　对所有周围的敌方部队攻击。

火矢　火箭，只能在睛天使用。

水计　敌部队位于河川地带时才可使用，耗损敌方兵力。

骑射　可先移动再使用弓矢攻击。

应射　对敌方的弓矢攻击立即反击。

反计　可抵御敌方所施混乱、火计。

水神　雨天时使用水计可加强威力。

阵立　可变更阵型。

沉着　对已经陷入混乱的部队下一回合可恢复。

强行　可提前五天抵达战场。

改为FF　FF　FF　FF即会所有技能。

三国志孔明传

首先存盘，名字不要使用默认值，自己起一个。因为如果名字中有WIN/

V 使用的内码，PCTOOLS 会说找不到文件。

然后退出 WIN/V，重新启动进入英文 DOS，因为 DOS/V 下 PCTOOLS 不能用。编辑你刚才存盘的那个文件。

从 SECT 0013，DISP0083 开始，便是武将数据（第一个当然是孔明）。武将信息中各字节意义如下：

1：所属君主（刘备是：06，所以其他武将第一字节改为 06 后也是刘的人了!）。

2：此武将的武力值。

3：此武将的统率力。

4：此武将的智力。

5：此武将的耐久力低位。

6：此武将的耐久力高位。

7：此武将的策略值低位。

8：此武将的策略值高位。

9：此武将的兵种。

10：此武将的级别。

11：此武将的经验值。

12：及以后为此武将所持物品。

兵种：

00	短兵	01	长兵	02	近卫兵
03	弓兵	04	弩兵	05	连弩兵
06	轻骑兵	07	重骑兵	08	亲卫队
09	轻战车	0A	重战车	0B	大战车
0C	小炮车	0D	大炮车	0E	霹雳车
0F	弓骑兵	10	弩骑兵	11	连弩骑兵
12	军师	13	名军师	14	大军师
15	山贼	16	义贼	17	武道家
18	大武道家	19	虎使	1A	猛虎使
1B	食粮队	1C	物资队	1D	军乐队
1E	南蛮兵	1F	南蛮骑兵	20	皇帝
21	总司令官	22	藤甲兵	23	羌族兵

24	象使	25	毒蛇使	26	幻术师
27	北获兵	28	以下无用		

以上值只是指游戏开始时，当关羽败走麦城，刘备托孤白帝城后（因为君主刘备已死，现任君主为刘禅了）第1、9字节的值可能会发生变化。所以最好一开始就修改。

注意：孔明传与英杰传不同，若只改级别为255的话，攻击力和防御力并不会上升，这两个值取决于武将的素质。

最后提供几个武将信息的地址：

诸葛亮：SECT0013，DISP0083

刘　备：SECT0013，DISP0109

关　羽：SECT0013，DISP0135

张　飞：SECT0013，DISP0161

赵　云：SECT0013，DISP0239

另外，在游戏中连按R键，等级就会一直升，不过最多只能升到70级。

三国志英杰传

有个捞钱的方法，在瓦口关一战中胜利后存盘（切记!）之后在下一个战役取回刚才的进度，取回时程序会问你是否把当前进度保存起来，选存或不存都会加3000元，反复如此，钱要多少有多少。

三国演义Ⅱ

进入游戏后按如下键，并键入与之对应的数字，就会增加相应的数值。

增加米粮（R）：1919

增加黄金（G）：1818

升训练值（T）：7889

提升士气值（M）：3849

提升农业值（F）：1880

提升商业值（B）：9021

英文均为大写，且需重新开启郡县视窗。

地下城守护者

一、把某些怪物扔到庙宇的水池里（奉献）就可以获得一些回报：

奉献 1 只苍蝇和 1 只蜘蛛就可得到 1 个魔术师；

奉献 2 只苍蝇就可完成当前的魔法研究；

奉献 2 只虫就可完成当前打造计划；

奉献 1 只甲虫和 1 只蜘蛛就可换取 1 个“Dark Mistress”；

奉献 3 只蜘蛛就可换取一个“Bile Demon”；

奉献 1 个 Bile Demon，Dark Mistress 和 Troll 就可得到一个镰刀怪(Horned Reaper)。

二、在 Dungeon Keeper 的安装目录下有个 DATA 的子目录，其中有个叫 Creature. txt 的文件，里面定义了游戏中各种属性设定，随意修改吧！但修改时不要太贪心，比如你把怪物的攻击力修改得太过分，那它对敌人的攻击会便成对敌人的补血！当游戏进行到一定阶段后可以建造监狱（Prison）和审讯室(Torture Chambor)，同时在状态栏中打开囚禁开关（Imprisonment），此后你的部队一般来说会将敌人打晕而非打死，小鬼（Imps）则会将其拖回你的监狱。若对监狱中的敌人不问不理，它们迟早会饿死而变为骷髅战士或者消失，若你在它们死前及时将其送往审讯室将有机会令其投诚，不过因刑法过于残酷，一般敌人都挺不了多久就死掉了。若在对其施刑的同时不断对其加以治疗魔法，那么它们迟早会不堪折磨而投降于你。此法 100%成功，若有敌人一时不降，那你只管对其施刑、加血、加血……按此操作任何敌人没有不降的道理

大航海时代Ⅲ

在游戏中存盘。用 PCTOOLS 修改 Savedata. Cds

体力：SECT 0000 DISP 0045

知识：SECT 0000 DISP 0046

武力：SECT 0000 DISP 0047

魅力：SECT 0000 DISP 0048

技能：SECT 0000 DISP 0056—0082

钱：SECT 0000 DISP 0153—0156

存款：SECT 0000 DISP 0158—0160

声望：SECT 0000 DISP 0083－0084

恶声望：SECT 0000 DISP 0087－0088

大银河物语

在战斗中连续输入 RED ANTS HUANG 可全歼敌人。

大富翁Ⅲ

1. 在台湾和内地都有租地，租下后可建特殊建筑，对于过关十分有用。为了防止别人承租，你要利用停留卡、遥控骰子、路障，以便在租下地后立即建房。如果别人已在上面建了房，你可先用拆屋卡拆房，之后便可租用了。也可以用购地卡强买。注意租地上的房子不怕怪兽卡。

2. 连锁店宜建在地价低或整条路段已方房子较少处。买地后便可直接使用改建卡。

3. 股票市场中购买白色字样的股票可以获得相应企业的经营权。如果能在经过这些建筑时购得原始股更好。（电厂等非上市股，必须购买原始股，先买下50%即可。）

4. 注意使用一些道具：导弹威力范围为3×3格，还会伤自己，因此不一定瞄准对手进行攻击。机器娃娃可以除路障，排地雷，但会使炸弹、神灵、恶狗直接作用于自身。定时炸弹附身后可以用送神符解除，主动经过别人时会把炸弹传给对方。在一些地价高的地段多设路障，既能使别人交费，又便利自己投资。

5. 卡的巧用方法很多。如用停留卡连续买卡、购股、投资，用抢夺卡先抢别人的抢夺卡再抢别的卡等等。大家可以多动动脑子。

6. 赌骰子时可以下注在数字格上，9、11、12、13、14胜率高。

7. 有了交通工具后，应针对自己的目的地选择骰子数，尤其是在用遥控骰子和经过危险路段时。

小镇惊魂

在游戏中输入密码：

MURDERER：得到武器。

SON OF SAM：得到物品栏中的物品。

BRUCE：在战斗中无敌。

DUSTIN：从城镇传送到旅馆。

BOSTON STRANGLER：传送到旅馆第二层。

HELTER SKELER：传送到旅馆第三层。

CHARLES MANSON：传送到旅馆第三层终点。

工人物语 Ⅱ

在玩《工人物语 Ⅱ》时，只要在游戏时键入 thunder，按回车键后右上角有个感叹号，以后用 Alt+1 至 Alt+6 就可以控制小人的动作速度了。

飞龙骑士

在 Normal game 选单下键入：

不骑飞龙：上、A、右、A、下、A、左、A、上、S、D 成功了会有声音。

Wızard 模式：Z、C、Z、C、上、下、上、下、左、右。

旋转模式：顺时针方向转方向键一圈，成功后会出现 ROLLING MODE，游戏时按方向键两次会翻滚。

无敌：Z、Z、C、C、上、下、左、右，出现 INVINCIBLE MODE 时就成为无敌。

SEGA 变 Q 版：上、A、右、S、F、D、左、S、上、A。

选关：上、上、下、下、左、右、左、右、A、S、D。

结局画面：上、上、下、上、左、左、右、左、下、下、上、下、右、右、左、右。

机关枪：Z、C、Z、C、上、下、上、下、左、右和上、A、右、S、下、D、左、S、上、A 和 E。PISODE1 处按数次 S 键直到开始游戏。

中关村启示录

1. 小发财秘道

可去股市买卖股票，而后选择成交量最少的股票，除留下少数流动资金外，可大量吃进！然后只要每天留意一下公司规模，便会发现股票价值正与日俱增！可千万沉住气哟，笔者就曾将南方航空由 35 元升到 250 元！！！

2. 暴富秘道

虽有作弊之嫌，但在各位玩友焦头烂额之时，或可一试：选择买卖公司地产，然后建造一处建筑（如大众楼），当电脑弹击“你的报价”对话框后，按五下 Del 键，回车！哈哈，对方同意出让了！

赶紧查看公司规模，流动资金猛增 41 个亿！！！且白白捡了 1 千多万元的固定资产。

乌鸦/神使之城

在游戏中键入以下内容：

F6：能量无限。

F8：跳关。

F9：没有敌人。

凶兆

下列秘技让你在面对烦人的谜题和战斗时可以绕过它们：

1. Catherine's Appartment：PISCES
2. Catherine's Well：ARCADE
3. Falcon Eddie's Well：PARADISE
4. Catherine's Brain：CAFFEINE
5. Web Runner's Well：ZZTOP
6. Dr. Burton's Secret Lab：SPARDY
7. Falcon Eddie's Secret Well (Puzzle)：HEADACHE
8. Falcon Eddie's Secret Well (Book)：SPONGE
9. Weapon 1 Well：ASPIRIN
10. Anti-Viral Well：PRETZEL

双子星传奇

在游戏中同时键入 BIG，可获得生命的补充和喷气背包及能量。

在游戏中同时键入 Alt＋右 Shift＋Ctrl＋F12，屏幕会显示主角当前坐标。

天龙八部

《天龙八部》中道具、物品、武功甚多，现提供如下参考：

（1）金钱修改：

编辑 SECT0000，DISP0002～0004，最大改为 FFFFFF。

（2）主人公的各项参数如下（均存放在 SECT0000）：

DISP0412：等级（最大改为 FF）。

DISP0413～0416：人性（开始时为负 100，随剧情发展可继续坏下去，当然也可“回头是岸”）将 9CFF FF FF 随便改，但不可坏得太离谱，否则连 PC 都一起坏“死”了。

DISP0443～0445：体力，可随便改。

DISP0425～0430 依次为智力、力量、敏捷、反应、战斗力、防御力（最大均为 FF）。

物品均放于 SECT0001，DISP0191 开始的位置。物品各占一个字节，隔 3 个字节后的第 4 个字节存放为物品数量，再隔三个字节为下一个物品存放位置。例如：87 00 00 00 05 00 00 00 AD 00 00 00 01

以上表示主人公有 5 枚七彩虫蛇膏和一只神木王鼎。

物品分兵器、暗器、毒药、解药、补药、护品、特殊几类，兵器及护甲、护腕等须装备后才有效。而特殊物品往往是故事情节发展延续的关键。

天晴传

在战斗中让你的某一样道具少于你的队员数，让你的队员使用此道具超过它的数量，结果是不减反增。举个例子，复命丸还剩一个，在一个回合中让两名队员同时使用它，回合结束后你会发现复命丸有 65535 个。

文明

当出现版本信息时，按住 Shift 键，并键入 1234567890 QWERTYUIOPASDFGHJKI，即可看到全部地图，并且破坏所有敌人设施。

文明网络版

首先在 Extras 菜单项中依次键入 Ctrl＋A、O、D、B、A、M、F，随后该菜单即可出现以下秘技选项：

SCALEIT 增加生产。

ARMYINFO 观看其它种族的资料。

MONEYANDPOWER　得到金钱与能量。

ALLSEEINGEYE　观看全部地图。

GETRICHQUICK　得到金钱。

GETSMARTQUICK　得到智慧。

MISSILECRISIS　制造核弹。

SETTLERSHO!　制作拓荒者。

NUKESTORMS　制造全球核效应。

AUTOMODE　电脑自动控制。

ARMAGGEDON　核弹轰炸全世界。

斗神传

在选人时键入GIMMEJIM，能让你选择三个隐藏人物：GAIA、SHO、JIM。

在战斗时键入如下字母：

PUNNYHEADS　把战士的头变大。

VIRTUAL?　把视角变成第一人称视角，? 填1或2。

无悔的十字军战士/义无反顾

超级军火库：

同时使用命令行参数－Warp X（X为1－?）及－Egg将使游戏开始于一间充满武器及物品的房间，拿取所有物品后踏上传送站即开始游戏。命令与数字间有空格。

死而复生：

如果不幸在战斗中牺牲，只要键入LOOSECANNON16开启欺骗模式，如果尚未开启的话，按F10即可复活。

杂项整理：

经过传送站之后，刀枪不入状态将自动解除，需要重按Ctrl＋F10激活。

如果通过了望台控制了枪塔，此时按Shift＋（可以爆炸，这样当你路过时便可免遭攻击。

铁血十字军

在游戏中你可键入 jsssica16（注意后面两个是数字 16），然后按下回车键，则游戏中可使用下列秘技：

Ctrl+F10　可启动无敌秘技。

F10　可补充各种装备及武器。

H　可使 HACKER MOVE 打开。

Ctrl+V　可显示游戏版本。

Ctrl+L　可显示坐标。

另外游戏在 DOS 下启动时也可使用下列参数：

—debug DEBUG MODE。

—skill x　设定技能为 x。

—warp x　直接玩第 x 关。

终级速度

游戏中可输入以下秘技：

TRIGODS　无敌。

TRISHLD　修复护盾。

TRINEXT　跳关。

TRIHOVR　射击时停止飞行。

MANLACS　加后燃器。

TRICOPS　加示波器。

TRIBURN　加强后燃器。

TRIFIR5　加 SAD 弹。

TRIFIR7　加 DAM 弹。

TRFRAME　换页速度。

3DREALM　满全枪。

TKIFIR0　30 秒无敌。

TRIFIR1　加 PAC 弹。

TRIFIR2　加 ION 弹。

TRIFIR3　加 RTL 弹。

TRIFIR4　加 MAM 弹。

TRIFIR6　加 SWT 弹。

TRIFIR9　30 秒无敌。

水浒传梁山英雄

1. 在游戏中未有敌人碰撞时键入以下控制键序列：

无敌：↑↑↓↓←←→→

升级：↑↑←←↓↓→→

2. 无论何时在游戏中可以键入以下字符：

过关：PANDAAFTER

清敌：PANDACLEAR

3. 其他

选关：在主画面输入 JUMP。

可选同角色：在选人画面中输入 SAMEROLE。

林冲不换装：在林冲被发配前输入 CLOTH。

在山庙的关卡中，和一旁哭泣的女孩说话，则下一次就会多一个角色选择。

长弓阿帕奇

用 PCTOOLS 之类的十六进制编辑器打开 Ca. Ini 这个文件，搜索 CHEATS 这六个字母，这时你会发现如下字符：

Infiniteammo＝0

Invulrierability＝0

将其中的 0 改为 1，则相应的无限弹药及刀枪不入功能被开启。

主题公园

在游戏开始时输入“Horza”作为名字，然后在游戏中按：

Ctrl＋Z：得到所有的商店。

Alt＋Z：得到所有的游艺设施。

Shift＋Z：得到所有属性。

C：得到＄50000。

主题医院

1. 跳关大法：

在 Windows95 下的“运行…”框中以“。…hospital－Lx”的命令进入游戏（。…代表游戏所在具体目录，x 代表所进入的关数）。

2. 密码爆光：

当发生突发事件时，游戏中会以一个传真机的画面来让玩家对事件的处理方法进行选择。在这个传真机上输入 24328，然后按下传真机右边的绿色按钮进行确定，之后就有以下秘技可供使用。

Ctrl＋C：完成所有的调查。

Shift+C：增加一万美元（一直按住不放，资金会以千元为单位不停地增加。）

Ctrl+M：日期跳至月底。

Ctrl+Y：日期跳到年底。

卡曼奇 I

在战斗中，先键入“r”，然后再键入以下内容：

ratz：隐形。

ipig：增大负荷。

dog9：获得武器。

cat9：加大损伤。

bat9：地狱之火。

cowz：使所有的敌人冻结 30 秒钟左右。

古墓丽影

一、跳关秘诀

1. 让 Lara 站定不动。

2. 按住 Shift 键然后按↑，小步向前迈一步，然后再按↓，后退一步。

3. 放开 Shift 键，然后立即按住→，向右持续原地转身。

4. 当转动过三圈时放开所有键并立即按下 Alt+↑，向前跳一步。这样即可立即结束本关任务并进入下一关游戏。

二、获得所有武器

1～3 步骤同上，第四步改为按 Alt+↓，向后翻腾，然后可以按 ESC 看看是不是拿到了所有的武器及弹药。

注意 Lara 在跳跃时不能撞到墙壁或其它东西，所以请在较开阔的地方进行以上“体操”。另外，按键的时机要拿捏得当。

三、获得急救包

游戏中存盘退出，以 PCTOOLS 之类的 HEX 编辑器打开 Savegame. ?（?为 0 至 15），在 S $ 0/D $ 402 为小急救包（Small Medi Pack）的数量存放地址，S $ 0/403 为大急救包（Large Medi Pack）的数量存放地址，随意填入 FF 以内的任意 16 进制数即可获得相应的急救包。

永远的蝙蝠侠

游戏开始时有个声音说会："Game activated"，此后立即键入"LULLABY"，这样即可拥有以下三项特殊能力：

1. 按 F10 消灭所有敌人。
2. 你可以跳到游戏中任何一层平台上。
3. 获得全部武器。

生化悍将 Ⅱ

游戏没有安装程序，直接运行 CD 中的 Cyberia2. exe，输入游戏者姓名，然后退出，在 C 盘根目录下可找一 Cyberia2 子目录，其中一个文件为 *. log（*为输入的游戏者姓名），记录着游戏进度。

编辑 *. log，将 SECT0000 的 DISP0000 改为 24。再进入游戏，读取进度，所有的关卡都出现在屏幕上，包括结束画面。现在，遇到过不去的关卡，跳过它，可以直接调入下一关的进度。

生死之间

游戏中键入 xxCHANG 进入指定关卡。xx 为关数，如第一关键入 00CHANG 第十关键入"09CHANG"，在任务说明之后敲入 RECOVER，地图全开。

游戏中按 PAUSE 可暂停游戏，但可作建设计划。每建一个交易站可节省总预算 5%，建 12 个可节省至 51%，再多将不再下降。远程导弹可装人，方法是指定一个机器人，再指定导弹发射架点一下，机器人就坐进导弹里，然后，指挥导弹打向对方一块空地，机器人便无声无息地运到敌人的内部。游戏编队使用 Shift＋数字键。选定生产厂的按 D 键可开关该厂的生产。

生死赛车

在进行游戏时可输入以下秘技：

crash：没有冲撞。

carag：修复车辆。

houligan：来个小惊喜。

label：显示其他车辆名称。

map：打开地图。

retro：开启后视镜。

在设定菜单中键入 valay，改变难度和损害度。

在赛道选择时键入 mirror，可以得到镜射赛道。

在开始比赛时键入 scrnshots，这样同时按下 Alt 和 F12 就能截图了。

边缘战区

游戏中键入以下字符串将获得特殊效果：

EMAGNoF：增加 5 架飞机，只能用一次。

EMAGWFULLn：指定种类的主武器全满，n 为数字。

EMAGMFULLn：指定种类的导弹副武器全满，n 为数字。

EMAGCHANGESHIPSHAPE：交换 1P 和 2P 的飞机图形。

EMAGPUTCOINS：增加五次接关数，只能用一次。

EMAGXCHGLEFTRIGHT：屏幕左右相反模式。

在主选单画面下输入 EMAGDEMOn 可观赏游戏内部 DEMO，n 为 1 至 8 的数字。

闪电回归

跳关密码：

EASY NORMAL EXPERT

1 JAGUAR BANTHA TOHOLD

2 COMBEL SHⅣA PICOLO

3 ANTIC KASTTK FUGU

4 NoLAN SARLAC CAPSUL

5 ARTHUR MAENoC ZZZAP

6 SHIRYU SULUST MANIAC

7 RENDER NEPTUN No WAY

8 BELUGA BELUGA BELUGA

龙腾三国

进入游戏后输入 Debug on! @ # %，启动作弊模式，然后便可输入以下秘技：

1. grade：可任意修改君主等级和金钱。金钱要在野外修改，修改后要等下一个月进城时才会有效。

2. city：不用侦察便可观看所有城池的详细资料。

3. king：观看所有君主详细资料。

4. time：更改时间，如改成某年的 1 月或是 7 月。

5. war：发生一次小规模战争。

6. super（空一格）：使兵数爆增为十万多，马、弓箭、连弩等也为五万多。另外，各种重型武器还都有 5 架，等级也会变成 60。

7. win：在任何战争中输入后，你都会胜利。如果你是攻方，便可抓住敌城中所有武将，而且经验值仍然增加。

创世纪Ⅷ/异域

游戏有一个叫 GAMEDAT 的子目录，编辑其中一个叫 Avatar. dat 的文件，修改 SECT0000 的 DISP0042 至 DISP0043，将 0000 改为 0101，再进入游戏即可得到以下功能：

Shift+F2：出现武器。

Shift+F3：出现炸弹。

Shift+F4：无敌。

Shift+F5：出现防具。

F7：改变圣者的属性。

在游戏中按 F 键，你会发现世界其实是由无数的长方形组成的。它们除外观不同外，本质是一样的。游戏中的小件物品可以拖动，只需用鼠标的左键点住物品不放，就可拖动它。加入秘技后，原来必须靠近物品才能拖动的限制取消了，只要出现在屏幕内就行，而且现在所有的物体都能被拖动了。在同一屏幕上可望而不可及的物品，尽可能将它拖到 AVATAR 身边来，或者将 AVATAR 拖过去。在同一屏幕上遇到比较难通过的障碍或无法逾越的深渊时，可将 AVATAR 拖过去。碰到难对付的敌人时，可将它扔到旁边的深渊中、高

台上或身后去。遇到锁住的门，就把门板卸下来。

用鼠标的左键按圣者会出现总选单，包括：

DEMO：直接跳到游戏的几个事件的发生地去。

SPELL BOOK：允许直接使用在游戏中所能学到的全部法术；而且不需要施法术所需的辅助药材和引药，也不消耗魔法点数（但在火神村接受考验时，不能用此秘技代替！）。

INFORMATION：显示当前坐标信息。

TIME：显示当前时间和总时间。

KEY：取得相应的钥匙。

CALL GUARDS：叫卫兵 KILL 自己！

BLOW UP！：自爆！

KILL ME：立刻导致任何指定的生命体死亡，有些不死的怪物除外。

END GAME：取得完成游戏的物品。

壮志凌云之无限火力

任意选关：

以某一文件名（如 TEST）保存进度，则游戏目录中会出现一个进度文件 TEST. sav，用 PCTOOLS 之类的编辑软件打开此文件，其内容大致会显示如下：•

2 2 54 3299 000000 You wouldn't be thinking of cheating???

其中第一个数字为战役编号（0—3），第二个数字为战斗编号（1—?），第三个数字代表你所击落的敌机数，第四个数字为战役得分，下面给出战役编号的含义：

0 飞行训练学校

1 古巴

2 朝鲜

3 利比亚

只要将存档文件中相应的数字进行修改，在游戏中调入进度即可执行指定的任务。

宇宙冒险家

在游戏的主菜单（MAIN MENU）选择场景时，按 Alt 和 F5 键，然后选择 JUMP TO 的设定，在画面上所显示的各场景的小幅缩影中挑选任何一场景即可进入该区域。

机甲争霸战Ⅱ之雇佣兵团（3Dfx 版）

在游戏中同时按住 Ctrl、Alt、Shift 键不放，就能输入下列密码：

BE：自由移动的外部摄影视野，按 C 键可关闭；

CR：喷射装置无限。

IN：增加喷射装置。

IS：无限弹药。

IT：使用核弹。

LI：完成任务。

OO：热跟踪。

RE：目标全灭。

SU：无敌。

杀人月

杀人月中有好几次拼碎纸的谜题，这里有一快速解决难题的方法，用鼠标左键按住一小片碎纸不放，然后用键盘输入 LAMACHEATER 这几个键，然后就会发现破碎的碎纸已粘合完毕。

死亡地带

游戏安装后会在 C 盘根目录下生成一个名为 Hard－Line. efg 的目录，以 EDIT 打开该目录中的 Setup. cfg 文件，然后在最后加上如下一行字符（注意字体大写及空格）：

CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG???

存盘之后再运行游戏则具有以下特殊功能键：

Insert：加血。

HOME：为正在使用的武器增加弹药。
PgUp：为身上携带的武器增加弹药。
X：刀枪不入。
BACKSPACE：消灭屏幕上所有敌人。

死亡战将 I /杰迪骑士

在游戏中按 T 键进入控制台模式。输入：
KILL：自杀。
RED5：得到所有武器。
WAMPRAT：得到所有物品。
IMAYODA：LIGHT FORCE MASTER。
SITHLORD：DARK FORCE MASTER。
DEEZNUTS：NEXT FORCE LEVER。
YODAJAMMIES：FORCE 加满。
ERIAMJH：飞行模式。
JEDIWANNADE ON：不死模式。
THEREISNoTRY：进入下一关。
RACCOONKING ：具有 LIGHT FORCE 和 DARK FORCE 双重力量。
BACTAME：生命值加满。
5858LVR：显示地图。
PIONoTNoIR X ：跳关（X 是 1～21）。
HITEFLAG 1 (0)：开关敌人 AI。
SLOWMO 1 (0)：慢动作。

红色警报/特种反击

在主菜单下（即选择 New Missions，Load Game，等等那个菜单）按住左 Shift 键，然后用鼠标键点击屏幕右上角的喇叭，这样即出现难度选择菜单，确定后可启动"蚂蚁战争"的秘密任务!

冷血

在游戏中按 T 键，再键入以下秘技：

MPKFA：无敌。

I WANNA BE LIKE KEVIN：无敌。

CAPINMYASS：无敌。

NOCAPINMYASS：取消无敌状态。

VOORHEES SHORT：无敌。

SPORK：200 点生命。

COUSTEAU：200 点生命。

LARA CROFT：所有武器加上无限子弹。

HONGKONG：所有武器加上无限子弹。

IDAHO：所有武器并加满弹药。

BUNZ：所有武器、弹药。

TEOUILA：双倍武器。

ONERING：隐形。

MONTANA：所有物品。

SATCHEL：所有物品。

CRISWOLD：加满弹药。

KEYMASTER：所有钥匙。

COONIES：显示整个地图。

MARIO：跳关。

CALGON：跳关。

FUNKY SHOES：加将跳跃能力。

JOJO：超现实模式。

RATE：显示外框的大小比例。

FORK BROUSSARD：一点生命无武器弹药，并进入超现实模式。

EDMARK：自己打自己。

KEVORKIAN：自杀。

MCCEE：自我毁灭。

吞食天地 Ⅲ

键入“TAIJYI－LIUYUMIN”启动秘技模式（成功后有特殊音效），再按下如下密码：

C：使鼠标所指的敌方人物立即死亡。

M：先按下 M 键不放，将鼠标所指人物移动到想要去的地方，再按 M 就可瞬间移动。

－：使鼠标所指的我方人物下降一级。

＋：使鼠标所指的我方人物上升一级。

*：使鼠标所指的敌方人物的战力减小 1/2。

.：回合数加一。

,：回合数减一。

Ctrl＋A：使我方不行动的人物可再次行动。

Ctrl＋R：使我方人物谋略值、体力、战力全满恢复。

Ctrl＋D：杀死敌方。

Ctrl＋G：使鼠标所指的人物死亡。

Ctrl＋Z：换装备，看你的 Level 而定。

Ctrl＋U：使我方人物的经验为 99。

Ctrl＋O：进入下关。

Ctrl＋K：使敌方人物的战斗力为 2。

Ctrl＋V：显示地图元件可否通行。

Ctrl＋C：攻击皆为百以上，且每回合都有“Ctrl＋R”功能。

破阵秘诀：

键入“BREAK－TROOP”启动秘技模式（成功后也有特殊音效），进入阵后再出来或按下“9”就可破阵。

完美武器

以下是各关选关密码

Level　1：DBDBBABA

Level　2：ADDCAADC

Level　3：ACBABBCC

Level　4：ADDDCACC

Level　5：DDBDBBCA

Level　6：CCDBCCDA

Level　7：AADBDDAC

Level　8：CADDCBCC

Level　9：ADAABADB

Level　10：BADDBBBC

Level　11：ABBDADDA

Level　12：DCADCAAC

游戏中键入以下字符串并按回车，若听见一声轻响则表示相应功能开启，屏幕上可看见主角有相应变化。

GMPETE　获得所有增强能力。

GMPERF　攻击力增强。

GMNoRM　能力恢复正常。

GMMOVE　移动更敏捷。

GMBALL　获得 500 个球（杀死敌人可得相应数量的球）。

GMBIGH　让你变成大头人。

GMBORG　把你变为机器人。

GMKILL　使敌人更容易被干掉。

GMGODM　刀枪不入。

时空游侠

Time Commando 是款全新的 3D 动作游戏，这里提供游戏的过关密码，虽然游戏分四个等级，但用密码进入游戏关数时，游戏难度有一定的随机性。

场景名称密码

第一关　ROMAN EMPIRE UDELWYHA SYMBDABU KCNTOZHZ QJSLVABL

第二关　JAPANESE MIDDLE AGE OUJAHCHU ETSIZCHS MPSQN-DAM KAYAGEAF

第三关　EUROPEAN MIDDLE AGE QTRRQOKS OOAIXPDM QTR-RQOKS MZFSPQDD

第四关　CONQUISTADORS EPYIGENJ UNHRYENH CKHZMFGC AVMJFGGU

第五关　WILD WEST IPNRWRJK EVBSVTCV GKWHDTCE YN-WZOSJI

第六关　MODERN WARS CGTGHVIE SECPZVIC ABCXNWBX YLH-HGXBO

第七关　FUTURE EFBYQHME EFBYQHME ALPYPJFD UDKGJIMD

第八关　BEYOND TIME CWFLWYHC AROBDABX YBULVABN OOC-PLMEH

极速天龙

一如今年卢卡斯的几款大型游戏一般，游戏的难度极大，但也一样有着必胜的暗门，在冒险的战斗中按下键盘左边的 Shift 和 V 键就可无往不胜，祝大家一路顺风。

在游戏过程中，如果不按任何键和鼠标数分钟，就会有游戏提供的屏幕保护功能出现，你将有机会欣赏游戏中所有的机车种类，这可是非常酷的。

极道枭雄 Ⅱ

开启作弊模式：

在 LOGIN 输入姓名时输入 POOSLICE，听到一声怪响后开启成功。

.：加钱。

O：增加新式武器。

U：研究时间走一天。

Alt+C：完成当前任务。

Alt+T：将队员传送到指定的位置。

Shift+Q：所有队员重生。

将 Play. bat 改为 MAIN/W/M???（??? 的取值范围为 1－108）：让你玩到游戏之外的游戏（新任务）。

赤　壁

游戏画面中键入回车键开启信息输入框，键入 Eternal 并回车，欺骗模式即开启：

F7　建造及行进速度加快。

F8　开启地图。

F9　各项资源加 10000。

[选前一关。

] 选后一关。

游戏中还有几个隐藏操作键：按P键将屏幕自动移到敌兵位置，用于搜索残敌；按住Ctrl，再点选某一单位，如此可选中其所在的整个军团；按住Shift键再点选部队可将多个单位选入一个军团；F11键可在CHIBI目录下将当前屏幕以BMP格式的图像文件存放。

足球'96

1. 变成特殊的球队

在游戏选择界面上点按QUIT TO DOS的按钮。当播放演示时，打XPLAY并且回车，就可进入一个游戏菜单，上面有另外5个新球队：All Nighters、As Designed、Strontium 90、The Gimps和The Rod Benders，这5只劲旅被称为EA超级球星队。这些队中的一些球星有许多特殊球技。

2. 变成增强型球队

使用友谊赛选择菜单，左边选美国足联中的Vancouver队，右边选国际足联中的加拿大队，再按下Ctrl+Alt+Insert，将会出现一个增强型踢球模式菜单，上面有一些选项，用这些选项可以改变不同球队的属性。菜单激活后，按F1可随时调出。

在增强型足球模式中可以有下列选项：

球的大小：正常、大、较大、最大。

球性：正常球、弧线球、猛球。

无形墙：失效、有效。

A队或B队。

①球衣：正常、悬浮球衣、强力球衣、隐形球衣。

②守门员：正常、差。

③球员：正常、超级守门员、超级防守、超级进攻、超级球队。

④摄影：正常、超级。

足球'97

一、球场飞人

没关系，此秘技包你百战百胜。方法是当你的队员接到球后，同时按下S

键（前提是用 A/S/D 三键控制）和方向键，这时你会发现自己的队员跑得比兔子还快。

二、射门高手

此技可使进球率高达 70%以上，可谓《足球'97》的必杀技。方法为使用上述飞人秘技带球从边线到禁区边缘这个狭长范围突破下底，当跑到与球门成 10 度至 40 度的夹角范围时，先按住方向键 á（假设这时你是从左往右攻且沿右路突破，若从左往右攻沿左路突破则改按 a，依此类推），然后在放开 S 键的一瞬间按下 D 键射门，守门员大半是扑不到这个球的，有时甚至连反应都没有。

三、半场远射

得球之后正对对方球门跑动或静止，按住 A 键 3 到 4 秒后放开，该球员会在半场开外大脚抽射。

四、影像欣赏

游戏 CD 的 NBA97/MOVIES 下存放有许多以 uv 和 tgv 为扩展名的文件及 Playuv. exe/Playtga. exe 两个可执行文件，将可执行文件拷贝到硬盘上，再找个 Dos4gw. exe 文件拷到同一目录中（许多游戏中都有），然后便可以 Playuv *. uv 或 Playtgv *. tgv 的命令直接播放游戏过场影像了。

五、屏幕保护

游戏中有一个屏幕保护程序，可在“选项”中设置等候时间，此时间过后若无操作便运行。若要直接运行此程序，只要将鼠标推到屏幕左上角即可。

远离地球

游戏中提供如下秘技：

Ctrl+F8　获得人民热烈的喝彩和无限的支持。

Ctrl+F9　使质量加速器意外不断。

Ctrl+F10　召唤各种类型的灾难。

Ctrl+F11　获得无限的资源。

Ctrl+F12　提高或降低殖民地人民的士气、教育水平和犯罪率。

远离地球 Ⅱ

在游戏中键入以下按键。

Ctrl+F8：自我改建。

Ctrl+F9：使驾驶者不能开火。

Ctrl+F10：进入决战。

Ctrl+F11：取消资源限制。

Ctrl+F12：改变 IQ。

侏罗纪战争

在游戏进行当中按下回车键便会有信息提示出现，可以输入“FOOD”获得 50000 单位食物。

侠客英雄传 Ⅱ

将要修改的数据有 5 项：药品、剑、金钱、毒、等级及各项能力值。方法如下：

1. 药品与剑

先让大家看一看药品在内存中的存放格式，这是金创药，延命丹各有 99 颗时的情况：

6300C00640000006300B400C8000000 可看出：每行存放了两种药物的数值，前 8 字节为一种，后 8 字节为另一种；每种药物的 8 个字节中，前 2 字节为药物个数，后 6 字节为特征代码（对特征代码不必理会，也不必修改）；药物共 31 种按上述格式连续存放，占 248 字节的内存空间，要修改时先用 FPE 的高阶查找分析出特征代码 3C0064000000 的地址，有了这个地址后，再用 FPE 的内存编辑功能逐项修改药物值就不难了。查找特征码时要以这样的格式输入：30h，00，00，00，64h，00，00，00 其中 30 和 64 都是十六进制数，所以末尾要加上 h。

剑同药物类似，铜剑与铁剑各为 99 把时情况如下：

63006400240001006300C8002E0001000

查找及修改方法同药物，但修改中要注意内存中的数值都是以十六进制存放的，要注意他们与十六进制数的转换关系。剑共有 33 种，占 264 字节的内存空间。威力最大的为天门剑（攻击加 600），第二是紫霜剑（攻击加 550）。

2. 金钱

钱共有 10 个保护地址，所以总共分析出 0B（十六进制）个地址。但保护地址最大只有 2 字节，只能保护到 FFF（对应十进制为 65535），所以钱大于

65535 就能用 FPE 分析出来了。建议你多把一些名贵的剑卖了，到钱大于 65535 时再……

3. 毒

毒的存放较为简单，它们在内存中无间隔地按顺序连续存放着。每种毒占 2 个字节。比如最前面的 4 种毒分别是腹蛇（4 个）、五节蛇（3 个）、白玉蛇（2 个）、银蛇（1 个）。在 FPE 的高阶分析中这样输入：04h，00，03h，00，02h，00，01h，00，就能找到毒的存放地址。毒共 20 种，占 40 字节内存空间。

4. 等级及各项能力值

在 FPE 高阶分析中输入：33h，2dh，34h，2eh，53h，41h，回车后就会分析到唯一一个地址。将此地址加上偏移量 cd（十进制的 205），得到的地址就是等级及各项能力值的起始地址。等级及能力值的存放顺序如下：等级（1 字节）、生命值（2 字节）、攻击力（2 字节）、防御力（2 字节）、敏捷（2 字节）、内力值（2 字节）、生命最大值（2 字节）、内力最大值（2 字节）、当前经验值（4 字节）。共占 19 字节内存空间。

命令与征服

1. 迅速致富

TIBERIUM SILO（植物存储仓库）不光能用来存储植物，更重要一点（连线对战中特别有用）是可用来炒 T 植物的存储总量。当看到仓库下方的小绿格快要存满时，不要马上花掉，而是卖掉存储仓库，这样可得到数倍于仓库造价的 T 植物，数量视小绿格的多少而定。接着再造一个仓库放在原地，这时会发现仓库下方的小绿格只减少了很少，立刻再卖掉（最好不要安置好就卖），再造，重复此过程，一直到小绿格没有了为止，停一下等仓库存满后又继续炒。这样要不了多久就会拥有十几万的资本，再造其它什么都够了。需要注意的是在炒钱时不要造任何建筑、士兵、车辆等东西，因为造这些东西会导致小绿格的增长变慢或出现负增长。还有，应多造几个 TIBERRIUM REFINERY（植物精炼厂）和几个植物收割机（HARVESTER）来提高存储速度。（1. 07 版本以下有用）。

2. 投机取巧

要认识到电脑是很笨的。由于敌人不会把 SANBAG WALL（沙包墙）打坏，也不会拆掉，所以可以用沙包把敌的基地封死，然后慢慢地摆弄他们。

3. 卖掉自己

先造一个沙包墙或其它这类型的防御设施，然后把想卖掉的人或车辆调集到这个沙包墙周围，一定要紧挨着才行，再把鼠标点一下SELL这个指令，这时会出现一个美元符号，把它指到沙包墙上偏向你要卖的人物和车辆一点，这样就能卖掉人或车辆。它的用处是将重伤的单位卖掉来换钱。

4. 空投设备

前提是有COMMUNICATIONS CENTER（通信中心）。在造好炮塔、防卫塔楼等设施，要放置它们时，先按一下H键或用鼠标点一下自己的CONSTRUCTION YARD（流动工程平台），然后再用鼠标点一下造好的设施，最后在右上方小地图上选择空投地点，想空投在哪里就在那里点一下，如果那块地方没有被其它设施占据且地形适宜的话就能成功。运气好的话能把炮台直接空投在敌方基地内（1.07版本以下有用）。

5. 编辑器介绍

这是一个专门为《命令与征服》原游戏设计的用来修改存档的软件包，它不能用在加强版中。它的功能就是使那些在"屡战屡败"痛苦中煎熬着的"难友"们获得解脱。使用时需将"编辑器"拷入游戏子目录，"编辑器"包括以下三个部分：

（1）修改游戏参数。键入CCEDIT将出现以下选单：

You can edit 你可以修改。

Unit Costs 部队价格。

Structure Costs 建筑价格。

Structure Power Requirement 建筑所需电量。

Srtucture Power Putout 建筑输电量。

Weapons Loadout 部队装备。

Hit Points 攻击力点数。

此功能对游戏数据文件Game. dat进行了修改，建议你在修改之前将Game. dat作备份，以防修改失误而使游戏无法运行。

（2）选关。输入CCMISS SAVEGAME. *（*为存档文件扩展名）后，可按提示输入你想玩的关数。存盘后进入游戏，读取这个进度，然后在游戏选单中选重新开始（RESTART），便会跳到你想的那一关。

（3）修改资本。键入CC－Cash. exe Savegame. *（*含义同上）后，按

"Y"键便可使该存档中的 T 植物单位量为 9,999,999。

奇妙大百科

跳关密码:

1 SIERRA 2 DYNAMIX 3 MACHINE

4 DISK 5 SHUTTLE 6 SATURN

7 KING 8 DRAGON 9 ANTS

10 BASEBALL 11 BEAR 12 FISH

13 DAE 14 CHESTERTON 15 SIZE

16 JRELAND 17 WORD 18 BRIEF

19 HOT DOG 20 COUNTDOWN 21 PSALMS

22 TANK 23 NIGHT 24 GAMES

25 WESTERN 26 LOG HOME 27 GRAPHICS

28 KNUTH 29 DONALD 30 COMPACTDISK

31 SHAVERLAKE 32 RHEUMATISM 33HARPSICHORD

34 MARKET 35 DESK 36 MYRTLE

37 QUATERNIOX 38 AQUARIUN 39 SHOE

40 FLOWER 41 STORE 42 CLARE

43 KERRY 44 FLANGE 45 SEASON

46 TRIBOLOGY 47 ABRASIVE 48 ABRASIVE

49 ADHESION 50 SPECTRA 51 INDUCTION

52 POLARIZATION 53 OVERJOY 54 DISCURSIVE

55 CROSS 56 CHOCOLATE 57 PLATO

58 WELLSPRING 59 HYDROPLANE 60 PALM

61 SOMBRERO 62 JOIST 63 ASTRONAUT

64 MARIONETTE 65 OSMIUM 66 ASSURA NCE

67 CALULATOR 68 SUPERIOR 69 PHILARMONIC

70 ANGULAR 71 ZIPPER 72 UMPIRE

73 RECOVER 74 SHADOW 75 IONIZE

76 QUAKE 77 OCTOBER 78 BILATERAL

79 LYRIC 80 NEEDLE 81 THEORY

82 LOBSTER 83 SAMURAI 84 SPLICE

巫 师 Ⅱ

在游戏中的输入命令模式下（在游戏中按“～”）输入：

impulse 43：得到所有的技巧。

impulse 40：提升主角的等级。

impulse 25：得到力量之册（Tome of Power）。

god：无敌模式。

巫 域 Ⅰ

在游戏中随时按下退格键，输入以下字母即获得相应秘技：

LEVEL??：跳到?? 关；（?? 代表任意关数）

No BREAK：武器不会坏。

PENTAGRAM：得到五角星。

SHOWMAP：显示全部地图。

EMCHANT：强化武器。

KILLALL：本关敌人全死。

MARKETING：无敌模式。

WEAPONS：全部武器。

SPELLS：全部魔法。

POTIONS：全部药水。

KEYS：全部钥匙。

ARMOR：加 150 点护甲。

SHIELD：加盾牌（用于单手兵器）。

SHIELD2：得到盾牌。

HEAltH：加 25 点生命和 1 瓶药水。

HEROTIME：得到 HEROTIME。

STRENGTH：力量加倍。

CUPEPOISON：解毒或加一瓶解毒药。

RESISTFIRE：防火。

INVIS：隐形。

SCARE：恐吓敌人。

NIGHTVISION：驱除黑暗。

FLY：飞翔模式。

OPENDOOR：芝麻开门。

FREEZE：冷冻。

MAGICARROW：魔箭。

FIREBALL：火球。

NUKE：核子粉碎。

在游戏中按 F12 可以随时截图。

在主选单的 OPTION 下的 SOUND 中选第 3 支曲子，会有一个女巫走到魔法书上跳舞。

武　神

打关技巧：

对 GROX 时，千万不要在这家伙的面前跳来跳去，因为这家伙的下勾拳攻击距离非常远，而且经常能够一击就中的！善用侧扑将是个好方法！一但击中，马上使出连续技，基本上只要击中他两次，他就完蛋了！

最后的魔头 EXOR

别因为他是最后的 BOSS 就心慌意乱。因为反正他都会在 20 秒内终结掉你！

找到他的死角和弱点是唯一的办法！

不要向前跳！

不要向后跳！不要在原地格斗！

不要使用十连技，因为这无效！

不要使用牵制技，因为这无效！

更不要跟他过招。

波斯王子二代

启动游戏时键入 PRINCE MAKINIT2，进入游戏后，可使用以下秘技：

＋ 增加时间。

－ 减少时间。

K 把屏幕上敌人全部消灭。

R 王子复活术，但王子身体必须在屏幕内。

F1 显示王子的位置，但速度减慢，多按一次恢复正常。

F3 玩家 ON/OFF。

F6 显示位置尺。

Shift+T 增加能量，最多 12 格。

Shift+K 减少能量。

Shift+R 显示 ROOM NUMER，并且如果王子正站在右边缘，那么他会跳下，但不会死去或受到任何损伤。

Shift+W 效果如上，但相对左边缘时有效。

Shift+I 荧屏上下颠倒，再按一次恢复正常。

Shift+B 只显示王子，再按一次恢复正常。

Alt+N 瞬间过关。

Alt+D 会制作档案。

英伦霸主 Ⅱ

在游戏中存盘，退出来找 *. sav 文件，地址分配如下：

金钱 (gold) 在偏移处：14B80，改为 FF；14B81 改为 FF；14B82 改为 FF，可得到近 16000000 块金钱。

将以下的偏移处改为 FF 可得到近 65000 个相应的物品。

铁 (Iron)：偏移 14B88 和 14B89

石头 (Stone)：14B90 和 14B91

木头 (Wood)：14B98 和 14B99

十字弓 (Crossbows)：14BA8 和 14BA9

狼牙棒 (Maces)：14BAC 和 14BAD

剑 (Swords)：14BB0 和 14BB1

矛 (Piles)：14BB4 和 14BB5

弓 (Bows)：14BB8 和 14BB9

装甲 (Armor)：14BBC 和 14BBD

金庸群侠传

各存盘文件分别为 R1、R2、R3。用 PCTOOLS 修改的话，只修改扩展名为 GRP 的即可。

1. 从 SECT0000 的 DISP0036 至 SECT0001 的 DISP0315 为物品代码存放处，占两个字节。

2. 从 SECT0001 的 DISP0354 至 SECT0002 的 DISP0021 为主人公各种状态及参数存放处。从 DISP0354 开始，分别为等级（1E00 为最大）、经验值（60EA 为最大）、生命值（E703 为最大）、生命值最大值（E703 为最大）。从 DISP0450 开始为所修炼成的武功名称地址存放处，每两种代码之间以 00 分隔。从 DISP0470 开始为各种武功修炼的等级，E703 为 10 级（最大）。

3. 从 DISP0406 开始分别为内力值（最大为 E703）、内力最大值（最大为 E703）及攻击力、轻功、防御力、医疗能力、用毒能力、解毒能力、拳掌功夫、御剑能力，要刀能力、特殊兵器、暗器技巧（最大值都为 6400）；DISP0436 为品德指数地址存放处（最大值为 64），DISP0442 为声望值地址存放处（最大值为 FF）。

4. 从 SECT0002 的 DISP0022 开始为胡斐等加入你队伍的人的各种状态及参数存放处，所占长度与主人公相同，修改方法也类似。例如，令狐冲的地址是在 SECT0014 的 DISP0044；石破天的地址是在 SECT0015 的 DISP0066；胡斐的地址是在 SECT0002 的 DISP0018。

5. 如果觉版面太大，走起来麻烦呢，可用 FPE 搜出罗盘的两坐标地址，然后把你想要去的地址换算为十六进制数，用 FPE 的写内存功能填进去就行了。注意将后十六进制的后两位写到前头。比如南贤居所在坐标是（388，325），换算为十六进制数就是（0184，0145），将坐标值写成（8401，4501）的样子填入搜出来的横坐标与纵坐标地址，然后动一下方向键就到了。也可用 PCTOOLS 修改存档文件中的主人公坐标，SECT0000 的 DISP0004 至 DISP0005 为横坐标，DISP0006 至 DISP0007 为纵坐标，而船的位置是在 SECT0000 的 DISP000E 至 DISP000F 为横坐标，0010－0011 为纵坐标。

物品代码：

00 康倍特	01 精气丸	02 白岚氏鸡精
03 小还丹	04 玉洞黑石丹	05 玉真散

06 三黄宝腊丸	07 玉灵散	08 天香断续胶
09 黑玉断续膏	0A 金牛运功散	0B 人参
0C 白云熊胆丸	0D 九花玉露丸	0E 九转灵宝丸
0F 田七沙胆散	10 九转熊蛇丸	11 无常丹
12 镇心理气丸	13 生生造化丹	14 天王保命丹
15 宝济丸	16 黄连解毒丸	17 天心解毒丹
18 回阳五龙膏	19 牛黄血蝎丹	1A 六阳正气丹
1B 朱睛冰蟾	1C 茯苓首乌丸	1D 千年灵芝
1E 蛇胆	1F 玉宝花蜜酒	20 腊八粥
21 大蟠桃	22 千年人参	23 天山雪莲
24 通犀地龙丸	25 千年冰虫	26 莽牯朱蛤
27 紫霞秘笈	28 小无相功	29 十八泥偶
2A 神照经	2B 易筋经	2C 洗髓经
2D 梯云纵心法	2E 神行百变	2F 凌波微步
30 子午针灸经	31 华佗内昭图	32 胡青牛医书
33 五毒秘传	34 毒经	35 药王神篇
36 铁掌拳谱	37 七伤拳谱	38 天山六阳掌
39 玄冥神掌	3A 太极拳经	3B 龙象般若功
3C 太玄经	3D 黯然消魂掌	3E 降龙十八掌
3F 北冥神功	40 吸星大法	41 神木王鼎
42 六脉神剑谱	43 松峰剑谱	44 泰山十八盘
45 回峰雁荡剑法	46 七星剑谱	47 两仪剑法
48 金蛇秘笈	49 玉女素心剑法	4A 苗家剑法
4B 太极剑法	4C 达摩剑谱	4D 玄铁剑法
4E 辟邪剑谱	4F 独孤九剑	50 血刀经
51 火焰刀法	52 反两仪刀法	53 狂风刀法
54 胡家刀法	55 霹雳刀法	56 毒龙鞭法
57 黄沙万里鞭法	58 满天花雨	59 霹雳秘笈
5A 含沙射影	5B 左右互搏之术	5C 乾坤大挪移
5D 葵花宝典	5E 九阴真经	5F 九阳真经
60 飞蝗石	61 会钱镖	62 飞刀

63 菩提子	64 金蛇锥	65 霹雳弹
66 毒蒺藜	67 玉蜂针	68 冰魄银针
69 黑血神针	6A 玄铁剑	68 君子剑
6C 淑女剑	6D 倚天剑	6E 金蛇剑
6F 凝碧剑	70 血龙剑	71 白虹剑
72 周公剑	73 血刀	74 冷月宝刀
75 屠龙刀	76 绿波香露刀	77 霹雳狂刀
78 软猬甲	79 金丝背心	7A 乌蚕衣
7B 恶皮护甲	7C 玉蜂浆	7D 黑木令牌
7E 梨花酒	7F 翡翠杯	80 七宝指环
81 神仙美女图	82 大燕传国玉玺	83 大燕皇帝世袭图表
84 赏善罚恶令	85 两页胡家刀法	86 断肠草
87 闯王军刀	88 玄冰碧火酒	89 苗人凤眼毒解药
8A 羊羔坐臀	8B 小牛腰子	8C 小猪耳朵
8D 獐腿肉	8E 兔肉	8F 神杖
90 飞狐外传	91 雪山飞狐	92 连城诀
93 天龙八部	94 射雕英雄传	95 白马啸西风
96 鹿鼎记	97 笑傲江湖	98 书剑恩仇录
99 神雕侠侣	9A 侠客行	9B 倚天屠龙记
9C 碧血剑	9D 鸳鸯刀	9E 七心海棠
9F 可兰经	A0 唐诗选辑	A1 红钥匙
A2 橙钥匙	A3 黄钥匙	A4 绿钥匙
A5 蓝钥匙	A6 紫钥匙	A7 铁钥匙
A8 铜钥匙	A9 银钥匙	AA 金钥匙
AB 药材	AC 硝石	AD 一朵蓝花
AE 银两	AF 闯王藏宝图	B0 玉笛谁家听落梅
B1 广陵散琴曲	B2 刘仲甫呕血棋谱	B3 张旭率意帖
B4 溪山行旅图	B5 一撮金毛	B6 罗盘
B7 带头大哥书信	B8 手帕	B9 林震南遗言
BA 智慧果	BB 鸳刀	BC 鸯刀
BD 武林帖	BE 明教铁焰令	BF 成昆人头

原书

缺页

原书
缺页

原书
缺页

原书

缺页

炽天之翼

1. 增加经验值：

先按下 F10 键，接着再键入 "AddExp"，最后再按下 Enter 键即可。

2. 跳关大法：

先按下 F10 键，接着再键入 "MOORE"，然后再按下 Enter 键便可进入下一关。

圣光岛

游戏中按 F 存盘，L 读最近一次存的记录，H 储存游戏画面为 DUMP *. LBN 格式。F1 输入作弊代码：

RAISE UP 等级上升一级。

FULL UP 血全满。

YOKI KEYS 取得钥匙。

GET MONEY 得金钱 10000。

RESET GAME 系统重置。

SHOW MEMORY 显示内存使用情况。

LIFE AGAIN 全体复活。

SAVE DEBUG 写入系统检查。

REGETOBJ 取得系统物件。

KILL ON 开启一击必杀。

KILL OFF 关闭一击必杀。

HIDE/SHOW MONSTER：怪物的隐藏（出现）。

SHOW EVEN 显示事件代号。

SHOW MAP 显示当前地图文件名。

GET MONEY (OBJECT) OOO（取得物品，共有 316 种，如输入 015 得龙剑、029 得杀妖杖、044 得龙斧、059 得龙枪，多试试，过关所需的关键物品和最好的道具你不花一点力气就可以拿到）JUMP MAPXXX 跳到 MAP/Mpaxxx. dat 所代表的地图，XXX 为 001 至 144 的数字，例如输入 JUMP MAP144 则可跳到最后场景，打败敌人便可爆机。

疯狂大脚车

游戏中键入 TREX 这几个字符将使你的大脚卡车变成一只巨大的赛车恐龙，键入 Ctrl＋3 可以使用空中俯瞰视角来观赏这只庞然大物精彩的赛车场面。

疯狂大脚车

以 cheat1 cheat2 cheat3 cheat4 cheat5 ciggies（这个名字会关闭过场动画）作为玩家名字进入游戏能得到所有赛道和四辆隐藏车。

绝地大反攻 Ⅰ

游戏的过关密码分别如下：

REBEL ASSAULT Ⅰ BEGINNER NOVICE STANDARD EXPERT CUSTOM

THE COREILLA STAR JABBA EWOKS BANTHA ANAKIN WOOKIEE

MINING TUNNELS ENDOR CHEWIE KATANA KENOBI THE ASTEROLD FIELD LACHTON DANKIN DENGAR FORTUNA RODIAN

INTERCEPTOR ATTACK BORSK NOGHRI PELLAEON MODON BPFASSH

THE MINING FACILITY KROYIES CHAMMA THULL OMMIN TIE TRAINING AURIL

BOGGA STENNESS REKKON TORVE

FLIGHT TO LMDAAR KAMPL NOOM MYRKR SHAZEEN SLUISSI THE MINE FIELD FERRIER KOTHLIS CHURBA K Ⅰ RIUM PALANHI

SPEEDER BILES GALIA KRATH ARTOO GUNDARK DROKKO

ABOARD THE TERROR DENAR Ⅰ SIOSK SATAL DIANOGA NATTH

THE SEWER SADOW ADEGAN LOBUE ATUARRE SABACC

ESCAPING THE STAR DEST ONDERON AMANOA DENEBA ESSADA ANDUR

TIE ATTACK ALEEMA AMBRIA STURM PAPLOO IMDAAR AL-

PHA CATHAR SYLVAR CRADO NASHTAH FINALE THE RETURN HOME DOMINIS MIRALUKA CARRACKPESTAGE

绝地风暴

关于《KKND》的修改，《KKND》不能驻留 FPE，否则不能够进入游戏，只好使用 PCTOOLS，进入游戏后存盘退出，用 PCTOOLS 的编辑功能对存盘的文件进行修改，先将部分数据公布如下：在 SECTOR0000000R 0008～0011 储存着生存者军的资源，0012～0015 储存着进化人军的资源，将其全部改为 F 即可获得最大资源。

另外，以任何十六进制编辑器打开其存盘文件，其中偏移址 9 至 14 这几个字节记录着金钱数，可随意修改。

1. 在游戏中存盘，用 PCTOOLS 修改 game?. sav 文件。金钱数在 SECT（扇区）00，DISP（偏移）08、09、10（十进制）处，把最后一个字节改为 FF 可得一千六百万金钱。

2. 存盘后在 KKND 目录下面有了一个 SAVE. LST 文件，里面的条目是如下形式：

Slot 0＝huang1 3 其中等号前面的 Slot 0 是指第几个进度；等号后面的 huang1 是存进度时玩家输入的名字，3 就是指第几关。把这个第几关改为你想要的关数，存盘退出。重新进入 KKND，调入进度，这时会出现花屏，不过没关系，叫出主菜单选择“重新开始”即可。如此可选关。

鬼屋魔影 Ⅲ

游戏刚开始还未过桥时可发现右方的墙上有一灰色的空罐，如果这时你拿起手枪在三枪内击中目标的话，那么你的生命力会增加 10 点，而子弹数目也会恢复至原来的 6 发。

鸦片战争

在战役状态下，无需修改任何数据，按以下方法即可组建一支超级军队：先把战舰、火炮之类的武器配给将领，第一回合结束，第二回合开始时，先点击一支有兵（“兵”指士兵、军舰、火炮等）的部队，再点“一”号把所有兵种全部抽空，完成后点击“确定”（切记）！此时该部队所在地及可移动范围会发

亮。按鼠标右键进入该地查看部队，你会发现刚才抽调兵的部队依然如故，而系统的“剩余兵力”中却记载着你调出的兵力！这时你可以将多出一倍的兵力加入部队中，或者可以如上方法多次抽调兵力。最后要注意的是，在把多出的兵力加入原部队后，点一下“确认”，然后必须用鼠标左键点一处地点使该部队进入（也可点当前该部队所在的位置），这样方能将凭空多出的兵力“固定”下来。

海底英雄

输入以下代码作为自己的名字即可获得相应功能：

COOLCOLE 可选所有任务

SAVANNAH 获 100%能量

ELRAPIDO 获供给品

真人快打Ⅲ

游戏启动时，可加入下列参数启动秘技：

MK3 1000000　对打时可使用魔王级角色。

MK3 0666　呼出隐藏角色 SMOKE，难度增加。

MK3 666　呼出隐藏角色 SMOKE，难度没有增加。

MK3 1995　隐形人。

MK3 8000　快速模式。

MK3 9966　两人会背对背。

MK3 1111　小人模式，在空中对打。

MK3 8888　人物变宽。

MK3 12345　人物变高。

MK3 54321　小人物模式，但不在半空中对打。

真侍魂 PC

可以脱离 CD 直接 PLAY，方法是先把包括 Samurai2. exe 在内的所有文件拷贝到硬盘中某一目录。然后用 PCTOOLS 将 Samurai2. exe 中 SECTOR35，OFF－SET0231 的 74 改为 EB。

铁血军团

游戏中键入以下字符将开启相应功能：

MAXAMMO　弹药全满。

MAXSURVEY　查阅资源分布。

MAXSPY　查阅敌人分布。

MAXSUPER　使选中的单位升级至 30 级。

MAXSTORAGE　原料加工结束。

铁血农夫

先输入 red（或 rd）然后紧跟着输入以下字串，例如打开空墙模式就直接键入 rdclip：

all　获得所有钥匙/武器/物品/生命。

beta　显示信息“Eat me!”

clip　穿墙模式开关。

cluk “RIT AIMING”模式开关。

debug　调试模式。

elvis　无敌，显示信息“Elvis Lives!”

guns　获得所有武器。

hounddog　解除无敌，显示信息“Elvis is dead!”

inventory　获得所有装备。

items　获得所有物品。

keys　获得所有钥匙。

maxx　显示信息“Maxx rules”

moonshine　打开“XXX Moonshine”方式。

rafael　显示信息“For your grandpa!”

showmap　地图显示开关。

skill#　以指定难度重新进入本关（#为 1 到 4）。

unlock　解除所有机关。

view　追随视角（同 F7 效果一样）。

yerat　另一种调试模式。

rdmeadowXYY　选关，其中 X 为 1 或 2，YY 为 01 到 07。

饿狼传说Ⅱ PC

可以在 VS 模式中选用微小的角色形象。具体方法是在 VS 模式中确认您所选定的角色时，同时按下 1P 和 2P 的下踢键及上拳键。

先进战术战斗机

同时按下键盘右边的 Alt、Shift 及 Ctrl 三键，然后选择“单项任务”(Play single mission)，这样就可以编辑各个任务并选用各种飞机了。

高辛烷

游戏中可以输入下列秘技：

Alt+F1　自爆。　　Alt+F2　其他对手爆炸。
Alt+F3　加满油。　　Alt+F4　加满子弹。
Alt+F5　装甲值恢复。　　Alt+F6　加一个 LAP。
Alt+Y　交由电脑控制。

兽乡的守护者

这是一款推出不久的新游戏，不仅内容丰富，而且画面精美。是不是有心急的玩家想过赶快看看过关的画面呢？那种快感真是难以言语啊！可是战斗之路总是那么漫长……不过没关系，你可以建立一个叫 LGMASTER 的文件，存在游戏的子目录中。再进入游戏则原本主选单上的 4 个选项，变成了 6 个选项，新增的两个选项，一个是可以看任何一关的图片，另一个是选择参加任何一场战斗。建立 LGMASTER 最简单的方法是在 DOS 下直接键入 COPY CON LGMASTER，随便输入一些内容后按 F6 即可。

基因战争

游戏中键入 SALMONAXE 激活欺骗模式，以下功能键即可使用：

W　立即获胜。

C　可以使用所有物种。

L　召唤 monoliths。

T　使建筑物透明。

D　内存状态。

B　立即建成目标或升级。

S　提高技术等级。

Shift+Z　查看地图。

F5　在光标处出现 Duranium bulb。

F6　在光标处扔炸弹。

F7　射击指定生物。

F10　加线。

移民计划

在输入秘技时，先输入小写的“iamstrong”，再输入密码，即可启动秘技模式，以后在游戏中如下按键：:

}：人口增加 1000 个。

>：金钱增加 1000 元。

<：金钱减少 1000 元。

银河飞将Ⅳ/自由的代价

启动游戏时用参数－CHICKEN，然后在游戏中键入：

Ctrl+W 可消灭锁定的敌人。

Ctrl+W+Alt　可消灭所有的敌人。

银河私掠者Ⅱ

太空飞行中按下 Alt+N 进入导航屏幕（nav screen），然后键入 F 进入星际座标数据输入状态，此时键入以下字符：

No TALENT：刀枪不入。

REP ME UP：修复武器及防盾系统。

PETY PETY：充添后燃器燃料。

CHILL OUT：冷却武器系统。

NAPALM：无限核弹。

键入后按回车键，相应功能即开启，这种状态将持续到降落为止。

银河霸主

在游戏中按下 Alt，同时键入 MOOLA，您的金钱值会跳到 100。

如果您要得到全银河系完整星球情报的话，在游戏中按下 Alt，同时键入 GALAXY，如此一来您就可以得到各星球的完整情报。

银河霸主 I

游戏中按住 Alt 键然后输入以下字符：

Einstein　所有开发完成。

Moola　时间设为公元前 1000 年。

Menlo　另一个开发秘技。

Iseeall　显示所有星球及玩者。

Allai　人工智能秘技。

Score　显示游戏得分。

麻将大师

用 PCTOOLS，编辑 Psave.? 的 SECT0000 之 DISP0228－0231，想改多少就请随便吧。回到游戏，到银行看一看，存款暴涨。如果还不满意，那么：

SECT0000 之 DISP0016－0019 是现款的地址；

SECT0000 之 DISP0020－0023 是现存体力；

SECT0000 之 DISP0024－0027 是体力上限；

SECT0000 之 DISP0028－0031 是现存精神；

SECT0000 之 DISP0032－0035 是精神上限。

在输入密码时，先输入"ilovettime"（小写），回车，然后再输入正确的密码启动。

在街道画面，用鼠标右键叫出主选单，此时按：

1. $：加 10000 元。
2. E（大写）：经验值加 1000 点。
3. L（大写）：等级升高 1 级。

傲气雄鹰'97

在飞机选择（AIRCRAFTSELECTION）画面上按下 Ctrl 和 Alt 两键并一直不放，就可以在战役中使用所有的飞机。

棒球'98

依次按下 1、2、1、2、Ctrl，就能进入 Cheat 菜单。

超级大笨猫

1，在游戏中能输入下列密技：

GH44：无敌。

DDB4：时间无限。

SLS，BBPAN，SHARK：猫儿做出奇怪的动作。

2，跳关大法：

选关代码　选关名称

DD6D，EPISODE 1

DF6D，CKBGMM EPISODE 2

D46D，SCTWMN EPISODE 3

D76D，MKBRLN EPISODE 4

D06D，LBLNRD EPISODE 5

D96D，JMDKRK EPISODE 6

D16D，STGRTN EPISODE7

D66D，SBBSHC INTO THE CANYON 1

DC6D，DBKRRB EPISODE8

DA6D，MSFCTS INTO THE CANYON 2

D26D，KMGRBS EPISODE9

D36D，SLJMBG INTO THE CANYON 3

DE6D，EPISODE10

FD6D，EPISODE11

FF6D，EPISODE12

F46D，TGRTVN EPISODE13

F56D，CCLDSL EPISODE14

F66D，EPISODE15

GOOD，STCJDH EPISODE16

FOOD，ENDING SEQUENCE

超级卡曼奇

在游戏中按ESC调出主菜单，按住BACKSPACE，同时键入K、Y、L、E，就会出现一个CHEAT的菜单，开启它可以无敌。

超时空英雄传说Ⅱ/复仇魔神

各种物品的代码

1．武器类物品代码

01短剑，02长剑，03阔剑，04青霜剑，05巨剑，06银剑，07龙泉宝剑，08三尖两刃刀，09玄铁重剑，0A光明圣剑，0B焱魔剑，0C古剑（冥魄），0D古剑（飞雪），0E光聚集成剑，0F天清（阳剑），10地宁（阴剑），11弯刀，12长刀，13毒杀刀，14锁链刀，15双刃砍刀，16武士刀，17杀手刃，18九环大砍刀，19冰霜之刀，1A风魔快刀，1B无影破甲刃，1C短杖，1D长杖，1E法杖，1F檀木法杖，20水晶杖，21黑钻杖，22仙灵之杖，23七彩杖，24奥里传国杖，25轮转法杖，26仙女杖，27魔力权杖，28短弓，29长弓，2A十字弓，2弓箭枪，2C射手弓，2D神木弓，2E爱神之弓，2F轰天炮，30连弩，31射日大弓，32短斧、33战斧、34巨斧、35双刃斧、36爆烈斧、37回旋飞斧、38裂地斧，39兽玉战斧，3A大地之斧，3B魔神的妖斧、3C长矛，3D长枪，3E骑士枪，3F穿甲重枪，40光之矛，41大极矛，42雷鸣矛，43圣骑士银枪，44龙玉战戟，45饮血魔枪

2．护具类物品代码

46布衣，47皮衣，48僧衣，49皮裘，4A旅行服，4B丝衣，4C魔道士长袍，4D修行者法衣，4E护身丝衣，4F精灵的法衣，50僧侣护袍，51魔力护袍，52，冰心法衣，53雪蚕丝衣，54光明圣衣，55黑暗宝衣，56仙女彩衣，57忍者服，58银丝战衣，59无极战衣，5A龙筋战衣，5B正气战衣，5C皇袍，5D皮甲，5E硬皮甲，5F环形甲，60锁子甲，61鳞片甲，62青铜铠甲，63精铁铠甲，64战斗铠甲，65水晶战甲，66黑武士铠甲，67圣骑士铠甲，68龙鳞甲，69

勇者的铠甲，6A 玄龟外甲，6B 圣光战甲，6C 暗寂战甲，6D 飞行战甲，6E 金钢战甲，6F 布帽，70 皮帽，71 护头、72 头盔，73 大型头盔，74 钢盔，75 铁面具，76 武士面具、77 骑士面具，78 龙鳞头盔，79 水晶头盔，7A 霸者的皇冠，7B 法师帽，7C 魔力冠，7D 巫度覆面，7E 智者之冠，7F 神官之冠，80 辉石法冠，81 布靴，82 皮靴、83 长筒皮靴，84 铁皮靴、85 马靴、86 卡筒护靴、87 钢靴，88 骑士靴、89 忍者靴，8A 武士靴，8B 高级战靴，8C 疾风靴，8D 龙鳞靴、8E 魔法靴，8F 玻璃靴，90 木盾、91 小圆盾、92 皮盾，93 青铜盾，94 镶铁盾，95 魔法盾，96 精钢盾，97 塔盾，98 水晶盾，99 龙牙盾，9A 七彩镜盾，9B 居魔塔盾，9C 能量盾，9D 灵光法盾，9E 暗黑力，9F 焱魔狮子盾

3. 宝物类物品代码

A0 太阳石、A1 金钢石、A2 虎眼石、A3 月长石、A4 粉晶石，A5 黑暗石，A6 玫瑰石、A7 蛋白石，A8 猫眼石，A9 孔雀石，AA 鸡血石，AB 祖母绿、AC 珊瑚、AD 琥珀，AE 刚玉，AF 碧、B0 玛瑙、B1 珍珠、B2 翡翠、B3 灵符，B4 水晶球、B5 圣器，B6 天使之笛、B7 恶魔之笛，B8 巨神号角，B9 战斗力仪，BA 个人传送器，BB 贤者之书，BC 杀手令，BD 仙女带，BE 地灵珠，BF 水华珠，C0 风动珠，C1 火神珠、C2 圣光珠，C3 暗寂珠，C4 赤子灵戒，C5 红色同调石，C6 蓝色同调石，C7 绿色同调石，C8 紫色同调石，C9 塞莲的魔戒，CA 邪神护身符。CB 降魔令，CC 番判法典，CD 护身项链，CE 微笑的面具，CF 丑陋的面具，D0 海妖竖琴，D1 幻之镜、D2 大地战鼓、D3 药草，D4 疗伤草，D5 小还丹，D6 大还丹，D7 魔草，D8 魔花，D9 香料，DA 闻香屏，DB 魔王的点心，DC 解毒草，DD 化石草，DE 通神草，DF 金仙草，E0 神塑像，E1 神秘卷轴，E2 水蛭，E3 光奋剂，E4 力量辉石，E5 龙之鳞，E6 妖精药罐、E7 智慧果，E8 兵法书，E9 无名剑谱，EA 生命之果，EB 魔法之酒，EC 仙丹、ED 隐形药水，EE 巨兽卵、EF 臭蛋，F0 雪蚕，F1 鸡蛇爪，F2 恶魔之瞳，F3 腐尸藤，F4 解麻草，F5 冬瓜流星槌，F6 独角兽战衣，F7 光线枪，F8 穿甲飞弹，F9 行气散，FA 运功散，FB 无极仙丹，FC 绝命仙丹，FD 银梭流星弓，FE 蓝色同调石，FF 保留

游戏秘技

进入方式

1. 战场上于没人的地方按鼠标左键或按 Esc 键，弹出系统菜单；
2. 此时同时按下“UJ”两键，松开后屏幕底部会出现“Password:”字样；
3. 输入“860420”，回车。

现在再回到战场，你就可以使用以下秘技了。

功能应用：

(A) 将光柱移到某人物上，按 Del 键，直接杀死该人物。

Alt+R 已行动过的我方人物（玩家控制）可以再行动。

Alt+E 已行动过的敌方或 NPC（非玩家控制）人物可以再行动。

Alt+T 已行动的敌方人物可以再行动。

Alt+V 修改人物的属性。

AP 不能修改：

1. HP 生命点数（最大 3000）。
2. MP 法力点数（999）。
3. SP 精力点数（999）。
4. STRIKEBACK 反应属性（999）。
5. ATTACK 攻击属性（999）。
6. DEFEND 防御属性（999）。
7. FENCING 剑术属性（999）。
8. TACTICS 战技属性（999）。
9. EXP 经验值（999）。
10. MODE 自动作战之 AI 模式。
11. TYPE 第二 AI，勿修改。
12. SKILLVALUE 技巧点数。
13. (x，y) 人物所在位置。
14. ITEM 取得编号物品（1～254），注意某些物品会改变故事流程。
15. Exit 离开人物模式。

(B) 将光柱移到没人的地方，按：

Alt+C 抓取当前屏幕。

Alt+B 抓取整张战场形势图。

Alt+A 显示游戏版本及版权信息。

Alt+N 直接过关。

(C) 修改一些特殊的参数，按 F10 键：

1. 存诸当前人物的位置。
2. 自动存档开/关。

3. 显示当前座标开/关。

4. 显示剩余可用内存开/关。

5. 别乱用，想得到物品请用 Alt+V 第 14 号功能。

6. 得到白花花银子，不过太贪心会变成负的。

7. 捐献的次数。

8. 存下这一关宝物的位置，需输入文件名。

9. 各关是否有事件发生，乱改的话可能会影响整个故事流程。

10. 难度级数。

11. 主角的一些特殊属性（1 名声；2 评价；3 伊娃好感度；4 芙蓉好感度；5 依琳娜好感度；6 秋月好感度；7 关卡计数）。

（D）战场上感到人单势薄或者觉得敌人太少，打得不过瘾，那么将光标移到空白处按下 INS 键，可以就地造人。

1. 敌我识别：0 我方 1 友军（NPC）2 敌军 3 王级的敌军（BOSS）4 会撤退的友军。

2. 人物的编码（1～1620）计算公式：（职业编号－1）×10＋等级。

如：想叫出大剑师 5 级，编码为（6－1）×10＋5＝55。

3. 自动作战之 AI 模式。

4. 第二 AI，不用修改。

5. 面对方向。

超级秘技

1. 传说中的情侣合技——如果主角与某位女主角的关系达到 80，而两人的职业又相近的话，在战场上靠在一起时魔法或剑术中就会多出一项威力无比的情侣合技（比如与伊娃的一式“连环雷击”会把屏幕内的所有敌人打死）。玩家可以直接修改关系值，立刻成为情侣。如果职业不匹配，修改主角的经验值，马上就可升级，转职。

2. 轻松看结局——厌倦了战斗的话，试试 Alt+N，需要你做的事只是选择想要的结局而已。

3. 内存修改

《超时空英雄传说 I》有两个批处理文件，一个是 play. bat，针对 16M 以上内存的机器，一个是 play8m. bat，针对 8M 以下的机器，在硬盘上建立虚拟内存，但是《超时空英雄传说 2》对内存要求相当苛刻，在 16M 的机器上玩到

后期，会出现内存不够而在取进度和转职时死机或跳回DOS。为了解决这个问题，可将游戏目录下一个扩展名为vmc的文件用ED－1T打开，将第二行中的4096改为16000，以后就用play8m. bat运行游戏，即可避免上述的死机和跳回DOS现象。

注：如不改直接运行play8m. bat，游戏会经常读写硬盘，影响速度。

超越法律

游戏中键入以下字符串开启相应秘技：

olairhead 飞行模式。

olash 无限弹药。

olcds 超级地图模式。

olfps 显示画面刷新帧数。

olgps 显示玩者伙伴。

oljackpot 增加资产。

olpostal 为所有武器加满弹药。

olredlite 令敌人停滞。

olzip 传送。

以下是各关代码：

olhideout oltown oltrain

olcanyon olmills olsimms

olminer olcliff olranch

新蜀山剑侠传

这款游戏的不少关键物品是需要用炼术指令炼出来的，也就是将几种不同的物品放在一起炼出一种新的物品。炼出的东西与物品的选择顺序有关，相同的物品，不同的顺序，会炼出不一样的东西。这些炼物的过程和配方会由游戏中的某些人口中说出，大家在玩这款游戏时最好准备纸笔将配方记录下来。因为这些提示往往说完一次就不再重复，如果忘记了，可能会面临重新开始游戏的选择。

炼物方法，在呼唤菜单后，选择炼术后，以上下左右键选择物品，按回车键确定，最后按小键盘中的“5”键，此时会出现将要炼成的物品。

这里给出可能在游戏中困扰大家的配方：

火种＋黑狗血＋黄精＝焰火

黑狗血＋火石＋兽骨＋宣纸＝招魂幡

白铁＋盐＋冰蚕丝＝朱雀环

金菩提＋雷丸＋聚魄炼形丹＝移形换体偶

万木灵丹＋除邪九烟丸＝聚魄炼形丹

接骨木＋黄精＝固元胶

九转灵泉＋茱萸＋乌凤酒＝青龙丸

青玉石＋湖水＝万载空青

七星草＋石髓＝万木灵丹

千年雪莲子＋萱花＝冷云丹

固元胶＋肉芝液＝万年续断

接骨木＋兽骨＝锦云兜

黑狗血＋火种＋黄精＝石犀

锁心槌＋霹雳剑＝铁贝仙盾

茱萸＋香魂帽＝迷踪鞋

火石＋五云石＝铁剑。

还有如下秘技：

1. 金钱

编辑 Save?. sav（? 为存存盘进度，取值范围从 1 至 5），修改 SECT0000 的 DISP0356 至 DISP0359，改为 FF FF FF 00，那么你将有 1 千多万元钱。如果你把 DISP0359 也改为 FF，那么你将有 10 亿多元钱，但只能买东西，如果与敌人交战，钱将变成 0。

2. 物品

编辑 Save?. sav，修改 SECT0000 的 DISP0396 至 SECT0002 的 DISP0315，每 3 个字节表示一件物品，例如 71 63 00，71 为物品代码，63 为数量，00 无用。

物品代码如下：

00	紫郢剑	01	青索剑	02	白眉剑
03	归元箭	04	七修剑	05	乾坤剑
06	炼魔神针	07	太乙神雷	08	伏魔雷音钹
09	九天元阳尺	0A	皮帽	0B	青铜盔

0C	离垢盔	0D	混元盔	0E	番坛帽
0F	五云纱	10	碧玉簪	11	如意水烟罩
12	蟒涎琉璃罩	13	玄衣	14	铜甲
15	铁甲	16	软云甲	17	紫金绸
18	天丝锦	19	香云宝衣	1A	催光宝甲
1B	六阳神光袍	1C	布鞋	1D	皮鞋
1E	蟒鞋	1F	青龙靴	20	玄女鞋
21	迷踪鞋	22	踏云靴	23	幻光踏
24	玉虎	25	石犀	26	纳芥环
27	天逅镜	28	紫云障	29	温玉
2A	太乙玄戈	2B	锦云兜	2C	铁晶仙盾
2D	招魂幡	2E	蝌蚪	2F	曲谱
30	发簪	31	神沙母	32	僵尸元神
33	疆良元神	34	雷兽元神	35	冰蚕
36	妖鲧元神	37	火灵珠	38	绿袍元神
39	戎敦元神	3A	相柳元神	3B	龙蛟元神
3C	星宿元神	3D	五色石	3E	可幽元神
3F	失果	40	剑柄	41	玉环
42	令牌	43	青玉石	44	万载空灵
45	回魂瓶	46	赤阳珠	47	妖鲧金丹
48	禹鼎	49	湖水	4A	地冥元磁
4B	清宁扇	4C	灭魔宝录	4D	乌笛
4E	玉匙	4F	雪魂珠	50	魔火葫芦
51	九天避魔梭	52	青遥锁	53	七宝金幢
54	昊天镜	55	王云石	56	焰火
57	牟尼散光丸	58	金菩提	59	归化神音
5A	蜘蛛丝	5B	朱雀环	5C	神沙精
5D	先天坎金丸	5E	太白剑	5F	天蓝神沙
60	冰蚕丝	61	浮萍	62	青莲
63	椰子	64	石髓	65	火种
66	黑狗血	67	黑玉石	68	白玉石

69	鲤鱼	6A	移形转换	6B	乙休的拜贴
6C	璧水珠	6D	莲花转生	6E	接骨术
6F	曼陀罗	70	朱砂	71	雷丸
72	茱萸	73	七星草	74	金银花
75	乌凤酒	76	黄精	77	金银花
78	九转灵泉	79	石块	7A	白铁
7B	天一真水	7C	兽骨	7D	硫磺
7E	兽肉	7F	草绳	80	宣纸
81	牛毛	82	钓竿	83	茶叶
84	火石	85	盐	86	寻路蛇
87	帽子	88	萱花	89	树枝
8A	魔藤果	8B	绣花针	8C	除邪九烟丸
8D	聚魄炼形丹	8E	万木灵丹	8F	固元胶
90	青龙丸	91	千年雪莲	92	冷云丹
93	百草灵阳膏	94	万年续断	95	肉芝液
96	青铜剑	97	铁剑	98	太皓钩
99	阳魄剑	9A	霜蛟剑	9B	乌龙剪
9C	修罗錾	9D	霹雳剑	9E	锁心锤
9F	无形剑	A0 至 FF 没用			

3. 法术

编辑?. sav（? 为存盘进度，取值范围从 1 到 5），法术代号从 01 至 3B，修改地址如下：

李英琼：SECT0002 的 DISP0137 至 DISP0186

周轻云：SECT0002 的 DISP0187 至 DISP0236

余英男：SECT0002 的 DISP0237 至 DISP0286

袁　星：SECT0002 的 DISP0287 至 DISP0336

4. 人物

编辑? .sav，等级最高为 2D，修改 SECT0000，DISP 如下：

	李英琼	周轻云	余英男	袁　星
等级	0044	0118	0192	0266
体力	0046—0049	0120—0123	0194—0197	0268—0271

法术	0050—0053	0124—0127	0198—0201	0272—0275
攻击	0054—0055	0128—0129	0202—0203	0276—0277
防守	0056—0057	0130—0131	0204—0205	0278—0279
智力	0058—0059	0132—0133	0206—0207	0280—0281
敏捷	0060—0061	0134—0135	0208—0209	0282—0283
运气	0062—0063	0136—0137	0210—0211	0284—0285
经验	0064—0067	0138—0141	0212—0215	0286—0289

暗黑破坏神

复制大法 1：

首先从玩家所持的钱中分离出一块钱来（在钱上按鼠标右键），然后放在物品栏中任一格，把要复制的物品扔到地上，让所控制的角色离物品一段距离，再关掉所有视窗，把鼠标指向该物品，按下左键，这时角色会向该物品走去，此时马上按热键"I"打开物品栏，迅速将鼠标放在那一块钱上，在角色捡起地上物品时，你发现一块钱消失了，取而代之的是复制的物品。此秘技的时机一定要掌握好，多练几次就可以掌握了。另外，此秘技在单人模式下可复制所有东西，在多人模式下要注意，屏幕的最大范围中最好不要有其他队友，否则复制出来的东西有可能会消失。

复制大法 2：

于地下任一层中，将所要复制的武器放在地下，然后在武器的或前或后或左或右处造一个传送门，如果武器位于门的左侧，则由门的右侧平行跨过门指向武器，这样就可以在拿到武器的一瞬间被传送回地面，此时不但持有该武器，且地下层中的武器仍然还在。注意，以上两行秘技只能在 1. 0 版本中实现。

毁灭公爵（3D 正式版）

在游戏中，可以输入以下密码：

DNCORNHOLIO　无敌。

DNSTUFF　完全补给武器、弹药、钥匙卡、装备。

DNSDOTTYxy　跳关（x 表示大关，y 表示小关）。

DNDOORDS　表示坐标。

DNVELOCK　将打开的门关上（或者将关上的门打开）。

DNCASHMAN　按空格键扔美金。

DNITEMS　得到钥匙卡、物品。

DNSKILLx　改变等级（x表示等级）。

DNHYPER　加类固醇、夜视镜。

DNRATE　祯数检查。

DNMONSTERS　让敌人消失。

DNSHOWMAT　打开地图。

DNCLIT　穿墙（穿不能穿的墙会一命呜呼）。

DNWEATONS　得到武器。

DNINVENTORY　得到物品。

DNKEYS　得到钥匙卡。

我们还可以在游戏目录内找出user. con档案，然后再用编辑软件修改以下参数，可获得相应的功能或者打开相应的开关：

define CAMERASDESTRUCTABLE No 摄影机可否破坏（YES）

define FREEZERHURTOWNER YES 冷冻光是否伤自己（No）

define MAXPLAYERHEAltH 100 生命值上限（不用客气，随便改）

define YELLHURTSOUNDSTRENGTH 50 泉水所给生命极大值

define YELLHURTSOUNDSTRENGTH 40 有关叫声与失血问题

define YELLHURTSOUNDSTRENGTHMP 50 同上

define MAXPLAYERATOMICHEAltH 200 原子健康剂所给生命上限

define STARTARMORHEAltH 0 起始装甲值

define RETRIEVEDISTANCE 844 取物距离

define SQUISHABLEDISTANCE 1024//FOR ACTORS ONLY! 踩人距离

define DEFAULTVIWSIBILITY 512 能见度

以下为设定武器的距离半径

define RPGBLASTRADIUS 1780 RPG

define PIPEBOMBRADIUS 2500 PIPE BOMB

define SHRINKERBLASTRADIUS 650 缩小光武器威力

define KNEE WEAPON STRENGTH 10 脚的力量

define PISTOL WEAPON STRENGTH 6 //ADDS RAND () 5% (0 to

5)

define HANDBOMB WEAPON STRENGTH 140

define RPG WEAPON STRENGTH 140

雷神之锤（测试版）

在它的测试版中按“～”键可以进入调试模式，可以输入以下命令：

god：无敌模式。

impulse9：所有武器和钥匙。

impulse 255 Quad Damage。

give? xy：得到相应武器，不过没有子弹；? 为枪的编号，有：

give1：得到斧头。

give2：得到散弹枪。

give3：得到双管散弹枪。

give4：得到钉子枪。

give5：得到高级钉子枪。

give6：得到榴弹发射器。

give7：得到火箭发射器。

give8：得到闪电枪。

give S 255：加满霰弹枪弹药。

give N 255：加满钉子枪弹药。

give C 255：加满榴弹/火箭弹药。

give H 1000：加满血。

impulse 9：得到所有武器弹药和钥匙。

impuisell：得到过关字母。

impulse 255：破坏加倍。

注：x 是其它物品，y 为数量。

noclip：穿墙模式。

fly：飞翔模式（用 C 和 D 上升下降）。

kill：自杀。

notarget：隐形。

pause：暂停。

restart：重新开始。

play：开始游戏。

auit：退出游戏。

save：储存进度。

load：取进度。

allas：给自己起外号。

ambient—fade???：设定环境。

begin：网络游戏功能。

bf：增加亮度。

bgmbuffer????：设定网络缓存区大小。

bind：设定特别键。

centerview：使视点居中。

changelevel（E? M?)：设定水平。

clear：清屏。

color：设定服装颜色。

com1：设定用 com1 联线。

com2：设定用 com2 联线。

connect：联接至服务器。

demos：演示。

disconnect：脱离网络模式。

echo：同 DOS 的 ECHO。

edictcount：显示信息。

entities：显示对手情况。

exec：自动执行。

fov??：改变视距。

fraglimit：改变限制。

gamma.?：透视模式。

help：帮助。

hostname（名字)：给服务器起名字。

kick（名字)：禁止某用户进入。

killserver：删除服务器。

listen?：将 PC 设为服务器。

mape? M?：跳关；E 为 EPISODE. 是 1 至 4；M 为 MAP，各关不同；用跳关无法见到最后的 BOSS；menu－KEYS：弹出控制键菜单。

menu－load：弹出读取菜单。

menu－main：弹出主菜单。

menu－net：弹出网络菜单。

menu－options：弹出设置菜单。

menu－save：弹出存盘菜单。

name（名字）：为用户命名。

net－stats：网络静态状况。

noisetrack：说："Couldn't open"。

viewmodel：说："No viewthing on map"。

viewframe：说："No viewthing on map"。

viewfraev：说："No viewthing on map"。

ping：客户编辑。

pointfile：读取设置文件。

profile：除错信息。

reconnect：重新联接服务器。

record：记录自己的动作。

stop：停止记录操作。

playdemo：播放演示。

registered?：使用 0 或 1；1 可模拟为注册版，进入死亡模式。

say：对其它玩家说话。

say－team：对队友说话。

sbinfo：显示声卡信息。

screenshot：储存屏幕画面，热键为 F2。

sensivity??：设置鼠标速度。

showpause??：为 1 暂停。

sizedown：缩小画面。

sizeup：放大画面。

skill?.????????：改变自己的技能。

slist：服务器名单。

snd－show?：设置音效。

snd－noextraupdate：显示额外修改信息。

soundinfo：声卡信息。

soundlist：显示声间列表。

spawn：网络功能。

startdemos：开始演示。

status：显示当前状态。

stuffcmds：同时执行几个命令。

sv－aim?.??：瞄准精度（如果为1．00，你总能打中对手）。

sv－friction?：摩擦精度。

sv－gravity???：重量精度。

sv－idealpitchscale?.?：地表高低精度。

sv－maxspeed???：最高速度。

sv－nostep?：停止速度精度。

test2：测试。

timedemo（demoname）：显示信息。

togglemenu：推测控制菜单。

unbind：删除一个指令。

version：显示版本信息。

vid－describemodes：显示游戏有的显示模式。

vid－describecurrentmode：显示游戏当前的显示模式。

VID－MODE??：改变显示模式；?? 为模式编号，有：

0：320×200	1：320×200
2：360×200	3：320×240
4：360×240	5：320×350
6：360×350	7：320×400
8：360×400	9：320×480
10：360×480	

vid－nummodes：显示可用显示模式。

vid－testmode??：测速显示模式。

vid－wait??：设置延迟，0 是不延迟，1 是等待垂直的同步动作，2 是等待显示可行的动作。

WAIT：等待。

雷神之锤（正式版）

在游戏过程中按下键盘左上角的“～”键，即可弹出 CHEAT CODT 菜单，这时可键入以下命令：

god：不死。再敲一遍取消。

impulse 9：加满所有的武器、弹药、钥匙。

noclip：穿墙。

map E#：选关。“#”即为所选关数。

notarget：隐形

pause：暂停。

load：取出游戏进度。

save：存入游戏进度。

restart：重新开始游戏。

auit：退出游戏。

staus：显示当前状态。

connect：联网。

reconnect：再次联网。

name：改主角名字。

version：显示版本号。

say（＝TELL）：通话。

say－team：同另一队的所有人通话。

kick：禁止某人进入联网游戏。

give H：给同伴药箱。

give S：给同伴弹药。

colorr X Y：修改衣服颜色。

gamma：调整屏幕显示。

vid－mode xx：改画面清晰度。“XX”可取 0－25 之间的数值。

雷神之锤 I （测试版）

在游戏中按下“～”键，然后在命令行输入以下秘技：

god：切换无敌模式。

notarget：只要你不打敌人，敌人就不会攻击你。

noclip：在游戏中移动时无任何障碍，可以升到天上，也可以沉入地下或穿墙。

giveall：得到所有东西包括武器、子弹和物品，且子弹为 999 发。

give jacketarmor?：得到盔甲值 1 点。

give blaster：得手枪（一号枪）。

give shotgun：得到霰弹枪（二号枪），但不到子弹。

give sshotgun：得到超级霰弹枪（三号枪），但得不到子弹。

give machinegun：得到机关枪（四号枪），但得不到子弹。

give grenadelauncher：得到掷弹器（六号枪），但得不到子弹。

give rockeilauncher：得到火箭发射器（七号枪），但得不到子弹。

give shells：得到霰弹 10 发。

give bullets：得到机枪子弹 50 发。

give grenades：得到榴弹。

give rockets ：得到火箭弹。

give mines ：得到地雷。

give quad：得到四倍火力。

give rebreather：得到水下呼吸器。

雷 曼

游戏中键入以下字符可获得各种特殊功能：

raylives 99 条命。

raypoint 5 个能量点。

raywiz 10 件额外的 Ting。

power 获得全部能力。

goldfist 金拳头。

winmap 立即赢得当前关卡。

若在某些机器上秘技无效，那么可以试试这些：

kom0ogdk 5 条命。

trj8p 99 条命。

86e40g91 10 件额外的 Ting。

en5go12g 获得全部能力。

2x2rmfmf 金拳头。

08fch 跳到下一关。

4ctrepfj 可以进入全部 6 个世界。

b767b7081 进入隐藏的打砖游戏。

摩托英豪

在输入游戏者姓名的画面中键入以下字符：

cdnalsi：能在练习模式中使用所有赛道。

cesrever：激活镜射赛道模式切换菜单。

ctekcop：激活火箭车模式切换菜单。

暴动之共享版

在游戏中按下“T”进入信息对话框，在那里键入“CHUMP”，便可刀枪不入。

横扫千军

在游戏中即使你战败了仍有办法进入到下个战役中，只要在战役菜单（BATTLE menu）中打开下一个关卡即可继续游戏。

首先按“Enter”键，再按“+”键。可输入下列秘技：

Atm：增加 1000 单位金和能量。

Radar：行动时伴有 100%雷达搜索。

Doubleshot：两倍火力和杀伤力。

Dither：改变灰阶图像行抖动数。

NowIsee：显示地图。

Contour：显示 3D 网状外形（#为 W/1～5）。

黎明之砧

在光盘的DATA目录下你会发现一个可执行文件：c—anvil. exe，它是一个用RAR压缩的带密码的自解压文件，把它拷到你所安装的目录中展开，其密码是（英文小写）：huangchihkai6951007436338。注意，展开后它会覆盖你的原启动文件。用展开后的文件启动游戏，就会拥有如下的秘技：

E：显示魔法经验值。

e：显示武器经验值。

F：换人物。

f：转换人物状态。

k：瞬间杀死敌人。

m：换表情。

N：增加魔法经验值500点。

n：增加武器经验值100点。

q：增加魔法值100、生命力500。

W：学会新法术。

F12：穿墙模式开关。

Alt＋F7：写满笔记本。

魔法门之英雄无敌

在游戏中输入下列数字，可得秘技。

695100　强迫胜利。

784510　强迫失败。

876102　给目前正在运动的英雄所有法术。

200978　提升目前正在运动的英雄经验值。

528921　给目前正在运动的英雄10只雄鹫。

903376　给城堡1000黄金和若干其它资源。

101495　显示所有地图。

魔法门之英雄无敌Ⅱ

游戏中键入以下数字：

911　战役获胜。

1313　战役失败。

8675309　显示全部战役地图。

32167　获得5条黑龙。

魔神战记Ⅱ

当你被迷宫困住时，用以下办法：

先存盘到存档1，然后退出游戏，用PCTOOLS编辑MG2/S/save.dat（假定你的游戏子目录为MG2），修改SECT0000　DISP0047和SECT0000 DISP0063，算好步数，如果想向左移就把前者的数据减小，否则加大；如果想往上就把后者的数据减小，否则加大。改毕存盘，进入游戏，取存档1。

魔兽争霸/兽与人

在游戏中按Enter后下方会出现MSG，这时输入Corwin of amber后按Enter可以启动作弊模式，可以在MSG模式中键入：

orc??：扮演人类时跳到??关。

human??：扮演兽人时跳到??关。

yours truly：本关胜利。

crush—ing defeat：本关失败。

eye of newt：学会全部法术。

pot of gold：按一次增加10000金币与50000木材。

iron forge：瞬间完成科技研发。

ides of march：爆机。

sally shears：地图全部显现。

hurry up guys：加快各项生命研发速度。

there can be only one：所有士兵除非弩炮的攻击，否则无敌。

魔兽争霸Ⅱ

在游戏画面下，按下回车后，输入以下密码可开启秘技：

hatchet 加快砍树速度。

noglues 关闭所有陷阱。

make it so 提高建设、生产、训练的速度。

glittering prizes 加油、加树。

spycob （valdez）加 5000 单位的油。

thecan be only one 直接观看结局。

showpath 地图全景，但是探索的地方仍有阴影。

on screen 地图全景，没探索过的地方也不会有阴影存在。

it is a good day to die 除非遭受魔法攻击，否则无敌。

deck me out 增加训练士兵和制造武器的速度。

every little thing she does 学会所有法术、获得无限神力。

unite the clans 胜利之门。

you pitiful worm 失败之门。

noglues 关掉 RUNES

魔域传说Ⅳ/波斯战记

在休利达城中与平原国联盟时，魔法兵团的头领雷克斯，可以在贝尼塔城说服城上的女巫（他失踪的女友）加入我军。她的等级、生命都很高，魔法也非常厉害，可以单挑贝尼塔城中的火将军魔鲁哥。

魔毯Ⅰ/地狱世界

在游戏中按 I，键入 WINDY，回车后有以下秘技：

Alt+F1：学会所有法术。

Alt+F2：增加法力。

Alt+F3：消灭所有对手。

Alt+F4：消灭敌方气球。

Alt+F5：消灭敌方城堡。

Alt+F6：加满生命值。

Alt+F7：消灭所有生物。

Alt+F8：升入下一个经验级别。

Alt+F9：魔法无限。

Alt+F10：无敌。

Shift+C：完成本关。

Shift+D：跳到下一个目标。

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
"filename": "44CK55S16ISR5ri45oiP5pS755Wl56eY5oqA44CLXzEzMTk4OTExLnppcA==",
"filename_decoded": "\u300a\u7535\u8111\u6e38\u620f\u653b\u7565\u79d8\u6280\u300b_13198911.zip",
"filesize": 25441314,
"md5": "14d91a9632dad4f8ed3a694b8f60ec92",
"header_md5": "ad967c0f18d760f0a9f8983cc94481ea",
"sha1": "e9c8176248999e6a736c58dfdab17fa4987fecec",
"sha256": "38c87b1a7120f302568033d87c84d6adc37bf1e84bee0680b4c80d05fdca9255",
"crc32": 3504604776,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 26274917,
"pdg_dir_name": "\u00ed\u2562\u2561\u03c4\u2500\u2558\u2559\u256c\u2567\u2556\u2563\u00d1\u252c\u2558\u251c\u256a\u255d\u255d\u00ed\u2556_13198911",
"pdg_main_pages_found": 403,
"pdg_main_pages_max": 403,
"total_pages": 412,
"total_pixels": 1468599264,
"pdf_generation_missing_pages": false
}